#213 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

COMPLETE RESTYLE VERS & NIEUW!



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
GRIMMIG EERBETOON

DARKSIDERS II
DIKKE GAME MET MAGERE HEIN

FIFA 12 VS. PES 2012
DE STRIJD BARST WEER LOS!

RESISTANCE 3
EINDELIJK EEN EIGEN SMOEL

BOORDEVOL NIEUWE RUBRIEKEN!

GEARS OF WAR 3

PLUS: TOPSCORE VOOR XENOBLADE • OP MUTANTENJACHT IN RAGE • NIEUWE CALL OF JUAREZ: GEEN WESTEN, WEL WILD • BOUWEN EN SLOPEN IN STRONGHOLD 3 • MULTIPLAYER DRIVER: SAN FRANCISCO IS VETTE LOL • EDF: INSECT ARMAGEDDON IS DE BESTE CO-OP GAME SINDS JAREN • DE TIEN GEBODEN VAN EL SHADDAI • WORDT Wii U OOK IETS VOOR ONS? • MEER AFWISSELING EN VRIJHEID IN FINAL FANTASY XIII-2 • DE BRUTE MULTIPLAYER VAN WARHAMMER 40K: SPACE MARINE • GOLDENEYE 007 EINDELIJK IN HD • HITMAN ABSOLUTION • LUIGI'S MANSION 2 • NEVERDEAD • GUILD WARS 2 • EN MEER...

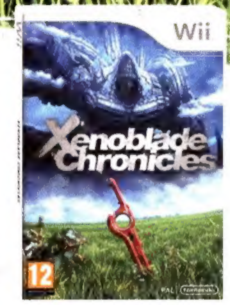
WWW.PU.NL
SEP.2011
BP € 3,95
HUB UITGEVERS


18
www.pegi.info
©2011 Microsoft Corporation. Alle rechten gereserveerd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox logo's zijn handelsmerken van Microsoft en haar ondernemingen. 2011
handelsmerken van Epic Games, Inc. in de VS en daarbuiten. Zowel verkrijgbaar in de Standaard Editie als in de Limited Collector's Editie. Doe je bestelling tijdig bij deelnemende

XBOX 360


GEARS OF WAR 3
PRE-ORDER NU EN DOE MEE AAN DE STRIJD
OP 20 SEPTEMBER 2011
BROTHERS TO THE END
gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar
Microsoft Studios
EPIC GAMES
Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden. Epic, Epic Games, het Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 3, Marcus Fenix en het Crimson Omen logo zijn handelsmerken of geregistreerde
jouw exemplaar.
Jump in.





In Xenoblade Chronicles voor Wii rust de toekomst van de wereld in jouw handen. Reis naar verre landen en beleef een verhaal waarin alles draait om verraad, wraak en het lot. Tijdens je reis vind je talloze uitdagingen en vijanden om te overwinnen. Zo word je steeds sterker, om uiteindelijk de held te worden die de toekomst zal veranderen.

Het belang van relaties

Versterk de banden tussen je teamgenoten onderling, en die met de mensen in hun omgeving.



Geniet van onvergetelijke personages en een meeslepend verhaal.

Een reusachtig avontuur

Verken een kolossale wereld vol mooie plekjes, speciale voorwerpen en nieuwe uitdagingen.



Naast de hoofdmissies zijn er talloze optionele missies om te voltooien.

De kunst van het gevecht



Gebruik je mythische wapen, de Monado, om de volgende actie van je vijand te voorspellen.

Maak optimaal gebruik van de vaardigheden van je personages.

Pas je helden aan

Gebruik talloze wapens, pantsers en voorwerpen om zowel de vaardigheden als het uiterlijk van je personages aan te passen.



Benut de "skill trees" om je helden nieuwe vaardigheden te leren.



www.xenobladechronicles.nl

Wii™



Pag. 053

INHOUD

Jongens, wat zou het toch mooi zijn als je niet dood kon gaan. Het eeuwige leven, wie wil dat nou niet?
Ook hoofdpersoon Bryce uit de shooter Neverdead is onsterfelijk, maar is het wel zo leuk om verder te moeten leven als je armen en benen er zijn afgeschoten?
In deze game is het namelijk mogelijk om vijanden af te knallen met slechts één arm en het hoofd van Bryce! Toch vond Jurjen uiteindelijk zelfs in Neverdead manieren om dood te gaan...



Pag. 056



Pag. 064



Pag. 038



Pag. 040



Pag. 030

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



HOI 2011 PRINT

COLOFON

POWER UNLIMITED
Hub uitgevers

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Daniël Hendrikse*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik
• m.vd.willik@hub.nl • tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier
• b.bottelier@hub.nl • tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER *Karel Broshuis*
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**. Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401**.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. de Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

HUB UITGEVERS

DE REDACTIE

DE NIEUWE POWER UNLIMITED!



Dat is wel effe wat anders hè? Zo'n compleet nieuw blaadje in je handen! Nieuwe papiersoort, nieuw logo, nieuwe vormgeving, en een zooi nieuwe rubrieken! Hoewel dit alles in één keer op je afkomt, moet je beseffen dat we hier al een flinke tijd mee bezig zijn, en we zijn dan ook zo trots als een zwangere bever op wat je nu in je handen hebt. En we zijn nog niet klaar; de komende nummers zullen we blijven tweaken aan je favoriete maandblad. So, what's next? Nou, wat dacht je van www.pu.nl compleet restylen? De site kan nu natuurlijk niet achterblijven! PU-TV kan ook wel hier en daar ververst, en die PU App moet er ook maar eens van komen, niet? Kortom: wij gaan lekker doorpakken hier.
Have fun met de fonkelnieuwe PU! (En laat op www.pu.nl vooral weten wat je ervan vindt.)

- Maarten -



IEMAND MOET HET DOEN

Een PU vol nieuwe rubrieken, maar we hebben natuurlijk ook een aantal vaste waarden behouden. Een van de rubrieken die is gebleven, is vanzelfsprekend... 'Iemand moet het doen'.

De strijd FIFA vs PES is weer ontbrand, en in dit nummer nemen JJ en Maarten het weer fanatiek op voor hun favoriet. De voetbaltripjes komen er dus ook weer aan, met om te beginnen een FIFA event in het stadion van Bayern München, een club waar elke echte Ajacied (zoals Maarten) een bloedhekel aan heeft. Maarruuh, iemand moet het doen, hè.



Ondertussen...



Schrok deze maand van:

Mijn mobiele telefoonrekening. Ik blijk dus, zonder het te weten, zo'n tachtig keer per maand te sms'en naar een nummer in China à 50 cent per keer!



Ergerde zich deze maand aan:

Mensen die zich ergeren aan een paar regenbuitjes in de zomer. Je woont in fucking NEDERLAND, bovendien hebben we de lekkerste lente ooit gehad.



At deze maand:

Voor het eerst geflambeerde St. Jacobsschelp bij de sushi, en ik roep dit bij deze uit tot mijn all time favoriete delicatesse.

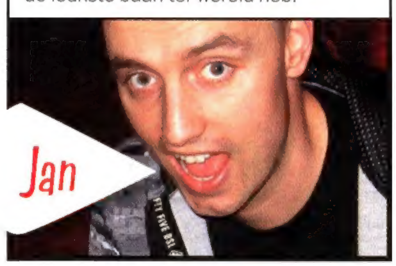
Keek deze maand naar:

Het waardeloze Transformers: Dark of the Moon, waarmee Michael Bay nog maar eens aantoont dat hij absoluut geen films kan regisseren.



Speelde deze maand met:

Deus Ex in Amsterdam, Guild Wars 2 in Hamburg, Rage in Londen en Gears of War in Parijs, en besefte weer eens dat ik de leukste baan ter wereld heb.



Zag deze maand:

Dat EA lekker doorgaat met het leveren van goede games. Ze begonnen dit jaar al sterk, maar nadat ik Battlefield 3 en FIFA 12 zag, dacht ik: wauw!





Schrok deze maand van:

De enorme explosie in m'n hand toen ik in 't echt met een 3.57 Magnum schoot. *BAM!!!* De gaten die het maakte, vielen dan weer een beetje tegen...



Keek deze maand naar:

Het Zuid-Amerikaans kampioenschap voetbal. Heerlijk, die boeventronies en die tackles ter hoogte van de knieschijf.

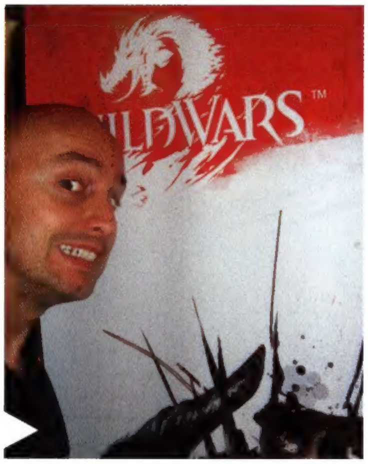


Ergerde zich deze maand aan:

Een emo pubermeisje. Met een overdreven Engels nepaccent spoilde ze de laatste Harry Potter film voor de hele treincoupé. It's like, like, you know!

Wordt vervolgd...

DE GRIJNS VAN EEN DWAAS



Als je deze PU doorbladert, zul je zien dat ook de koppies van de redacteuren bij de (p)reviews verfrist zijn. Ed dacht aanvankelijk dat de vormgeving bij Jan iets fout had gedaan, want zijn grijns leek die van een compleet gestoorde. Maar nu we de foto's van het Guild Wars event hebben gezien, weten we het zeker: Jan heeft gewoon de grijns van een dwaas.

NATTE JONGE HONDEN



Wat staat Schubberkutteveen nog te wachten?

Stoer hoor. In een fontein ergens in Zweden. Midden in de nacht. Zes graden. En ze hebben nog de grootste lol ook!
Uit alles blijkt dat Tjeerd en Ward nog enthousiaste jonge honden zijn. Jongens die nog echt genieten van een perstripje naar een LAN-party in Schubbekutterveen. Noteer die dus maar vast in jullie agenda voor volgende maand, heren.

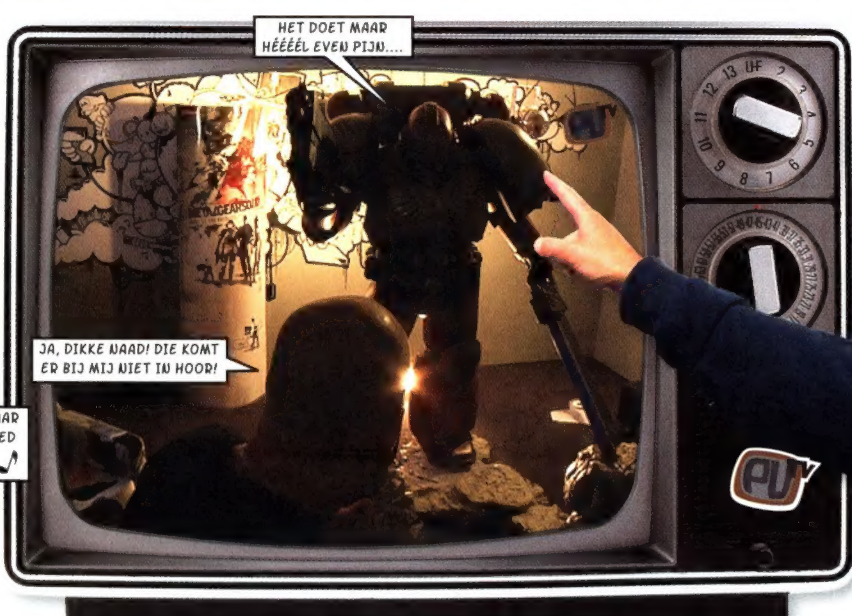
JUDGE ED IS BACK!

Zijn hamer is geslepen en zijn oordeel is snoeihard... Here's ... The Judge!



Bezoekers van PU.nl hebben al met 'm kennisgemaakt: de vernieuwde Judge Ed, a.k.a. de Rijmende Rechter. Aanvankelijk had Ed z'n twijfels of het allemaal wel leuk genoeg was, maar toen ie zag dat Judge Ed in de poll meteen als populairste PU-TV onderdeel werd gekozen, was ie om. Judge Ed is definitief terug. Hou PU-TV dus in de gaten.





IETS TE GEZELLIG

Ward ontdekt wat het inhoudt om met de grote jongens mee te spelen.



Het wil bij ons nog wel eens gezellig worden, zo ondervond ook nieuwe redacteur Ward na zijn eerste redactievergadering. En als je dan als jonge snotneus met de grote jongens mee wil drinken, kan het wel eens gebeuren dat je bij het verlaten van het redactiepand een treetje mist.

Uit den Ouden Doosch



Wat heeft opa deze maand voor jullie opgescharreld?

Nog nooit is de greep uit mijn Ouden Doosch zo actueel geweest. Als je goed kijkt, zie je hier namelijk een fragment uit de redactiepagina van vorige maand!
Maar zeg nu zelf: als je het vergelijkt met deze nieuwe redactiespread lijkt het toch alsof het plaatje afkomstig is uit een PU van eeuwen geleden? Nou ja, ik overdrijf natuurlijk, maar jullie begrijpen wel wat ik bedoel. Er is namelijk gebeurd wat ik had gehoopt: bij een goede restyle lijkt het laatste nummer ervoor meteen ouderwets, iets van vroeger. Ennuuh... hopelijk zijn jullie het met me eens dat niet álles vroeger beter was...**- ED -**

★ PU-TV:

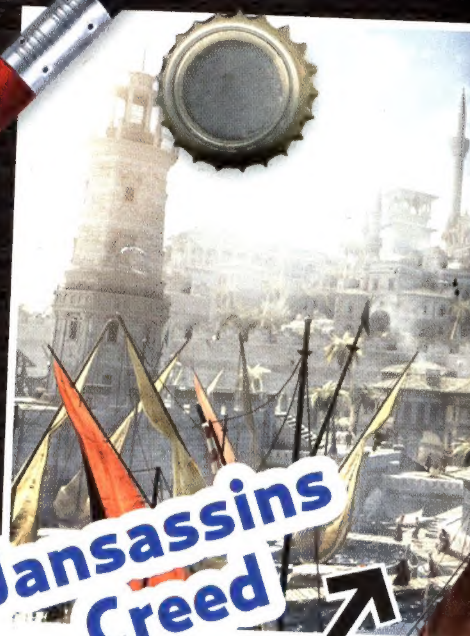
WOUTER DE SPACE MARINE

In de maand augustus kun je op PU-TV vier afleveringen zien waarin Wouter probeert een echte Space Marine te worden. Een kennistest, een keiharde training, zelfs een operatie... niets blijft 'm bespaard. En dat is lachen geblazen natuurlijk!
Check het op ***www.pu.nl/pasmt***!
of scan de QR code met je smartphone.



YO! POST!

Lalalalala Wouter was hier...



Jansassins Creed

brief van de maand

N.L.Noire

Waar het voor de meeste spelers van L.A. Noire eindigde bij het spel en wellicht de DLC, bleek het voor mij pas het begin te zijn. Ik had het kunnen weten omdat ik na het spelen verlangde naar meer!

Het begon allemaal toen ik bij thuiskomst mijn kamerdeur open aantrof. Mijn kamer leek ongeschonden, een aangename verrassing in mijn huis sinds ik het deel met 24 anderen stude.. eeuuh aasgieren. Ik gooide mezelf op de bank om te relaxen van mijn vijfdaagse basketbaltoernooi, en merkte gelijk dat er iets niet klopte... Er kwam namelijk een zoete lucht van een van mijn kussens af, het maakte me gelijk scherp. En ja hoor! Een fles rosé waarvan ik zou zweren dat hij vol zat, stond bijna uitgedroogd te vergaan. Ik ben niet de moeilijkste dus ik gaf het twee dagen voor iemand 't kwam opbiechten, maar niks.

Het was tijd om op onderzoek te gaan! Afgezien van mijn bed heb ik de crimescene gelaten zoals hij was. Vervolgens mijn oranje cowboyhoed opgedaan van het WK, wat moest functioneren als detective hoed, en op zoek gegaan naar clues.

Ik wist allang dat ik op zoek was naar een vrouw omdat mijn bier niet was aangetast, en na even zoeken vond ik twee lange blonde haren op mijn bank, het maakte de verdachtenlijst iets kleiner, aangezien ik slechts drie blonde chicks in mijn huis heb. Even later trof ik een verpakking van een toetje in de vuilnisbak aan. Ik eet geen toetjes maar ik wist toevallig wel wie daar heel erg veel van houdt, specifiek dat toetje ook! Lief nodigde ik haar uit op mijn kamer om te "chillen" (wink). Ze was makkelijk over te halen omdat ik dat toetje gehaald had.

Zonder partner moest ik nu de good cop bad cop routine zien te realiseren, heel lief en braaf luisterde ik naar haar vrouwengezever en gaf haar het toetje. Ik vroeg haar of het toetje nou echt zo lekker was en ze daagde me uit het te proeven. Langzaam pakte ik de lege verpakking (die uit de vuilnisbak) te voorschijn en ramde het op de tafel, bewerend dat ik het waarschijnlijk al een keer gegeten had. Ik ratelde er gelijk achteraan dat mijn fles rosé bijna leeg was en dat ik geen lange blonde haren heb. Van schrik biechtte ze gelijk op, verontschuldigde zich en beloofde een nieuwe fles te kopen. BAM! Opgelost (zeker wel 5 sterren).

Een dag later kwam een bruinharige huisgenote in mijn kamer gelopen, en vroeg of ze wat wijnglazen mocht lenen. Ik was blij dat ik mijn oranje hoed nog niet had afgedaan want anders was het me misschien niet opgevallen dat er twee wijnglazen in mijn afwasrekje stonden, op één zelfs nog een duidelijke rode kleur lipstift erop. Mijn eerste verdachte draagt bijna nooit lipstift... En plotseling rook ik een zoete lucht die ik herkende van mijn bankkussen!

Het bruinharige meisje stond vlak naast me en het begon me te dagen. Ik weet niet hoe, maar ook viel het me ineens op dat mijn mini USB kabel aan het Singstar doosje was verbonden!! Ook haar begon ik te ondervragen en met behulp van al mijn clues had ze geen schijn van kans, en biechtte ze op dat ze Singstar hadden gespeeld en van mijn wijn hadden genoten.

BAM!! Mijn promotie kon nu niet lang op zich laten wachten!

Zannuck Leeflang | Internet

We nemen aan dat je de dames gelijk een voorstel hebt gedaan hoe ze het goed konden maken?

Beste Unlimited redacteuren,

Jullie blad is awesome, al die andere shit kan er niet tegen op. Maar dat wisten jullie al...

Eigenlijk is dit mailtje gericht aan Jan, aangezien hij waarschijnlijk AC: Revelations gaat (p)reviewen.

Weet jij (mag ik 'jij' zeggen? Ik neem aan van wel) of Ezio weer terugkeert naar oude locaties van AC1?

Ik denk van wel, en dat baseer ik op de teaser trailer. Die ene waar Ezio een pijl in z'n schouder krijgt, een gevecht verliest en bijna wordt opgehangen. Dan zie je in het begin dat Ezio wordt meegesleept over een stenen vloer. Op die stenen vloer staat het teken van de Assassins. Da's al een begin. Dan wordt ie naar buiten gesleept, dat hekje, dan verderop de muren en de torens, dat is toch de binnenkant van het Assassins kasteel van AC1?

Anyway, die scène in deel 1, aan het begin, waar je een Leap of Faith moet doen wanneer je aangevallen wordt door de Templars, daar wordt Ezio dan bijna opgehangen in de trailer! Toch? Iedereen herkent dat stukje. Weet jij ook of je al die andere plaatsen gaat bezoeken, zoals Acre, Jerusalem, etc?

Thank you!

P.S. Doen jullie er weer eens een poster bij binnenkort? AC:R vind ik wel een goed onderwerp om een poster van te maken.

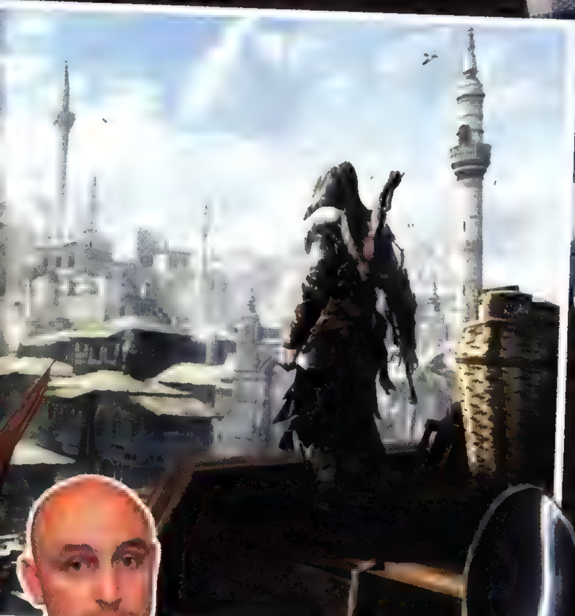
Matthias van Rheenen | Internet



HOEZO KUN JE ZIEN DAT IK VAN JE ROSÉ HEB GEDRONKEN?IK KIJK NIET DUBBEL HOOR, IK BEN GEWOON SCHEEL!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



Antwoord Jan: *Het klopt inderdaad dat je onder meer terugkeert naar het oude fort van de Assassins uit deel 1, alleen deze keer is het in handen van de tempeliers. Er nu dus terugkeren is dubbel zo beladen! Daarnaast speel je deze keer af en toe met Altair (naast gameplay met Ezio en Desmond) dus je zult wellicht meerdere oude bekenden en locaties tegenkomen.*

Geruchten dat Ezio in Revelations ook een Leap of Faith uitvoert vanaf het dak van café Tokoloco in Spanbroek, zijn tot op heden nog niet bevestigd.

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Beste PU mensen,
Geen geslijm, jullie weten al dat jullie de beste zijn.

1. Welke spel moet ik kiezen? Dragon Age 2 of The Witcher 2? Ik heb al Dragon Age Origins gespeeld en het was echt heel erg goed. Maar heel veel fans van Dragon Age zeggen dat het tweede deel niet goed is vergeleken met het eerste, en op de PU heeft Dragon Age 2 93 en The Witcher een 91. Ik vroeg heel wat mensen wat beter was en ze zeiden dat The Witcher 2 beter was...
2. Komt er een Dragon Age 3 uit?
3. Is het 't waard om een Xbox 360 te kopen speciaal voor Gears of War 4?

(btw dit is de eerste keer dat ik een brief stuur dus ik maak denk ik wel een paar fouten...)

Ali | Internet

① Ze hebben allebei een Gold Award, dus voor een miskoop hoef je sowieso niet bang te zijn. Dragon Age 2 is inderdaad iets minder dan het origineel, maar die was dan ook bril-jant.
② Uiteraard.
③ Niet alleen voor Gears 3, maar ook voor Gears 1 en Gears 2 natuurlijk. En wat dacht je van Kinect Beestenbende?!

En Ali, je maakt volgens Ed minder fouten dan de gemiddelde PU-redacteur!

....

Beste PU, ik heb een paar vragen,

1. Komt er naast de nieuwe map pack Annihilation voor Black Ops nog een?
2. Is er bij jullie iemand fan van UFC en WWE?
3. Wanneer komt UFC Undisputed 3 uit?
4. Komt er nog een Sequel of Prequel op L.A. Noire?
5. Waarom werd de Nieuwe GTA niet geshowd op de E3 terwijl er wel op jullie site stond dat dat eerst zou gebeuren?
6. Komt er een Mafia 3?

Verders PU thnx voor jullie geweldige blad.

Sean van Zon | Internet

① Waarschijnlijk wel, ze blijven net zo lang doorgaan tot MW3 uit is.
② Wouter is de man op dat gebied en JJ wil ook nog wel eens zo'n gamepie spelen.
③ Januari 2012.
④ Er komt een vervolg.
⑤ Waaaat! Stond er iets op onze site dat niet klopte? Onmogelijk! Laat zien! Waar? Waar?
⑥ Yep, daar durven we ons zakgeld wel op te zetten.

PU *mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl*

Eén controller?

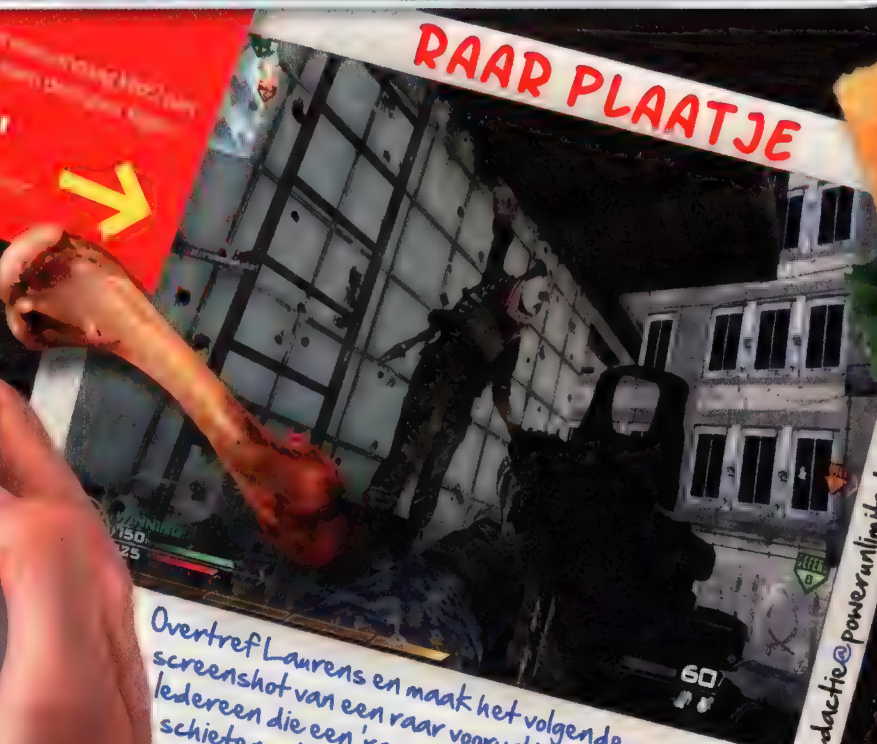
Beste Jurjen Tiersma,
Ik lees de PU al jaren met plezier.
Verder ben ik net als jij een Nintendo fan.
Ik heb vernomen dat de opvolger van de Wii de Wii U vrij snel komt. Ik heb de console gezien en ik moet toegeven dat hij erg mooi is. Ik ga de Wii U zeker kopen als hij er is. Maar ja, is het waar dat je maar één WiiPad aan kan sluiten op de Wii U? Nintendo kennende komen er wel meerdere games die leuk zijn om met een of meerdere vrienden te spelen. En dan is het wel zo leuk als jij en je vrienden allemaal met een WiiPad kunnen gamen. Oké, voor games als The Legend Of Zelda heb je aan één WiiPad genoeg, maar voor de partygames zou het wel leuk zijn als je meerdere WiiPads aan kan sluiten op je Wii U.

Peter | Internet

Antwoord Jurjen: *Het is waar, Peter. Je kunt - in eerste instantie - slechts één zo'n beeldschermcontroller op je Wii U aansluiten. Multiplayer games worden geschikt voor één beeldschermcontroller en maximaal drie oude Wii-controllers, of gewoon vier oude Wii-controlllers. Dat is jammer, maar bekijk het eens van de andere kant: je hoeft nu geen 600 euro uit te geven aan drie extra beeldschermcontrollers om met vier mensen een potje Smash Bros. te kunnen spelen.*



RAAR PLAATJE



Overtref Laurens en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een 'raar plaatje' heeft weten te schieten, stuur 'm (ovv Raar plaatje) op naar: redactie@powerunlimited.nl

Power Spy

● De hele PU is dus gerestyled... op de Powerspy na. Die heeft geen restyle nodig. Een restyle doe je als het oude concept of de vorm niet meer helemaal goed aanvoelt. Dus als je de Powerspy wil restylen, moet je feitelijk de hele game-industrie restylen.

● En dat is totaal niet nodig. De heren en dames kletsen nog elke maand genoeg uit hun nek, en de Powerspy ontvangt nog altijd meer roddels dan hij in de PU kwijt kan.

● De enige restyle die de Powerspy nuttig lijkt, is een restyle waarin hij meer pagina's krijgt.

● Microsoft zou dus de url www.microsoft-sony.com hebben vastgelegd, wat leidde tot een hoop speculaties over een eventuele samenwerking van beide giganten. Microsoft ontkende dit fanatiek en gaf aan het webadres alleen te hebben vastgelegd uit defensieve gronden. Oftewel men wilde voorkomen dat iemand anders deze url zou kopen.

● Maar als er niks van waar is, waarom moet je dan defensief zijn, vraagt de Powerspy zich nu af. En waarom leg je dan niet meteen ook het domein www.sony-microsoft.com vast. Of zijn de Amerikanen zo zeker van zichzelf dat ze weten dat bij een eventuele samenwerking Microsoft altijd de leidende partij is.

● Overigens weet de Powerspy zeker dat Microsoft en Sony nooit met elkaar zullen samenwerken. Daarvoor liggen de bedrijfsculturen van beide bedrijven te ver uit elkaar. De Powerspy weet dat als zo'n deal ooit rondkomt, hij eigenhandig een controller anaal inbrengt. Een Xbox controller that is.

● Over url's gesproken. Activision was not amused toen ze er achter kwamen dat de website www.modernwarfare3.com naar de officiële site van Battlefield 3 doorlinkte. Volgens hen berokkent de website de naam van Modern Warfare schade.

● Nee, de naam 'Bobby Kotick' is goed voor je reputatie.

OPNIEUWS

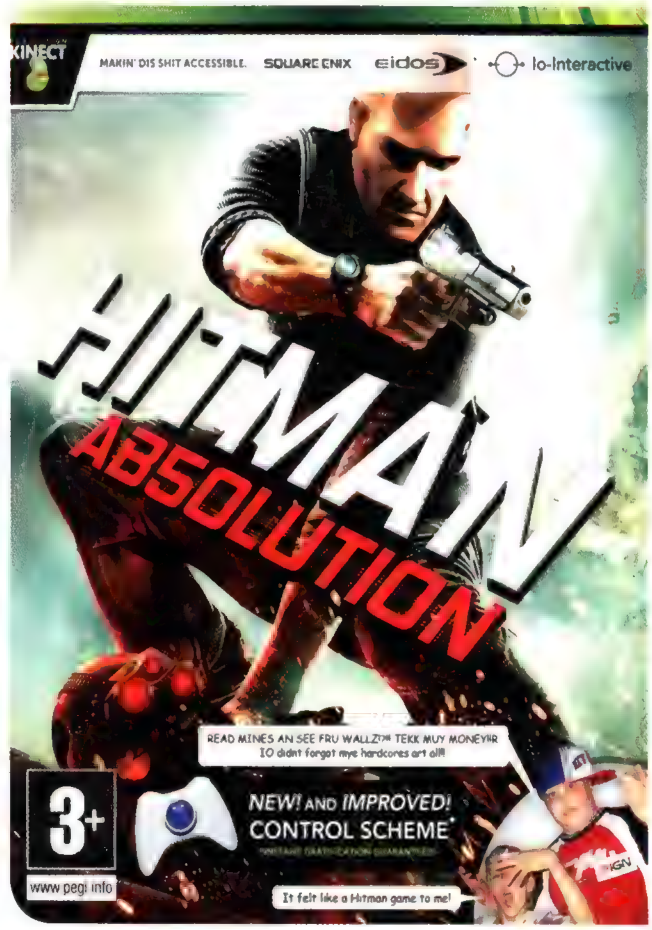
Ontluisterende mockup!

Hitman = Splinter Cell voor dummies?

door: **Jan**
twitter.com/@janmeijroos

Vooroordelen zijn niet oké natuurlijk, maar als je ze brengt met een zeker gevoel voor humor dig ik ze soms wel.

Als je verderop in deze PU mijn First Look leest over Hitman Absolution, wordt duidelijk dat ik zeer te spreken ben over de nieuwe aanpak en look. Maar er zijn zoals altijd weer mensen die, zonder dat ze de game überhaupt zelf gezien en gespeeld hebben, het spel nu reeds afbranden.
'Hitman wordt veel te makkelijk en gaat te veel richting Splinter Cell', vinden sommigen. Niet alleen voorbarig natuurlijk maar ook onjuist, zoals ik inmiddels weet. Toch moesten we allemaal hartelijk lachen om deze mockup hoes van de komende Hitman game.



Directeur AMD lult er op los

Speculeren over next-gen

Zoals verwacht gaat ook na de E3 het gezwam en gespeculeer over de next-gen consoles gewoon door.

door: **JJ**
twitter.com/@GKJJa

Neem nu directeur bij hardware gigant AMD, Neal Robinson. De slappe zak wil niet bevestigen dat ie aan de nieuwe Xbox werkt, maar zegt wel dat we straks graphics krijgen zo scherp als Avatar en een A.I. die elke voetganger in GTA V een unieke persoonlijkheid geeft.
Nou meneer Robinson; Avatar vonden we een kutfilm en we vinden het al uniek genoeg als GTA V voor deze generatie consoles uit zou kome



"Ik denk dat we onze gouden eeuw hadden toen er nog alleen een open platform bestond waar iedereen alles voor mocht produceren. Toen kwam Nintendo langs met hun softwarelicenties en sindsdien leven we in de Dark Age."

Trip Hawkins



Trip Hawkins, die ooit EA verkocht omdat ie dacht dat het niks werd, kent de oorzaak van de economische crisis

773 uur op de teller

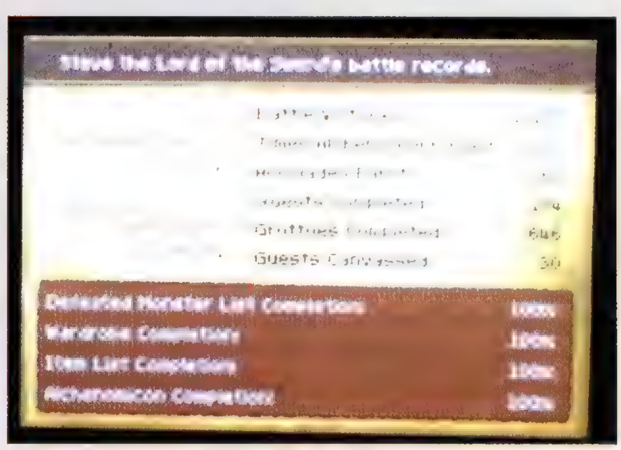
DQ IX 100 % VOLTOOID



door: **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT

Ik heb zo'n vijfenveertig uur van mijn leven in Dragon Quest IX doorgebracht. Maar dat is dus helemaal niets in vergelijking met de tijd die je nodig hebt om die RPG echt helemaal te voltooien.

In de VS woont zo'n doorzetter die dat voor elkaar heeft gekregen. Maar niet zomaar. Het heeft Steve Tolin maar liefst 773 uur gekost om Dragon Quest IX honderd procent uit te spelen. Een imposante prestatie, en een die aantoont dat je voor slechts 45 euro heel wat uurtjes "spelplezier" uit zo'n DS-cartridge kunt wringen.



Al zullen we maar niet uitrekenen wat meneer Tolin had verdiend wanneer hij die 773 uur aan een baantje met een uurloon van tien of twintig euro had besteed.
Volgens onze Powerspy had Tolin in die tijd ook twintig keer op en neer naar Australië kunnen vliegen, 250 keer de singleplayer campagne van Homefront kunnen uitspelen of bijna zesduizend potjes FIFA 11 kunnen spelen.
Of inderdaad iets echt nuttigs kunnen doen met zijn leven.

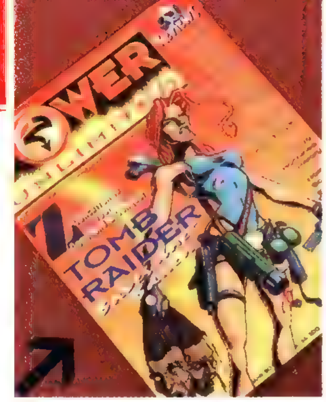
COMMENTAAR JAN
twitter.com/@janmeijroos

RESTYLE PROOF

Ik zit dit jaar 15 jaar bij de PU en dat zeg ik met trots. Niet dat ik hier openlijk solliciteer naar felicitaties en cadeautjes (slagroomtaarten kunnen onder vermelding van mijn naam naar de redactie gestuurd worden), maar het geeft wel aan hoe de tijd vliegt.

Ik weet nog goed dat ik de eerste keer op de redactie binnen kwam wandelen. Het logo van het magazine was destijds misschien wel het meest schreeuwerige dat we ooit hadden, en het logo dat nu op ons blaadje prijkt, is daar mijlenver van verwijderd. Er is in die 15 jaar veel veranderd en tegelijkertijd ook weer niet. Maarten is bijvoorbeeld alweer 'mijn' vierde hoofdredacteur, terwijl Ed al die tijd nog steeds 'mijn' eerste en enige eindredacteur is.

Een restyle is echter veel meer dan alleen het aanpassen van een logo maar dat zul je snel genoeg merken als je deze PU doorbladert. Nieuwe rubrieken, nieuwe vormgeving, een ander bladritme, meer ruimte voor beeld, meer ruimte voor grote games.


Power Unlimited november 1996

Wat gebleven is in al die jaren is een team vol passievolle gasten die met ziel en zaligheid iedere maand weer samen dat blad in elkaar draaien. Een groep aangenaam gestoorde gekken, die gedrevenheid, kennis, plezier en baldadigheid hand in hand laten gaan om het leukste blad op aarde te maken over zo ongeveer de allerleukste bezigheid die er is: gamen.

Restyle betekent voor sommigen wellicht angst voor vernieuwing. Waarom de PU niet gewoon laten zoals ie was? Maar ik kan je verzekeren dat jullie er een nog beter, leuker, urgenter, unieker en eigenzinniger blad voor in de plaats krijgen.

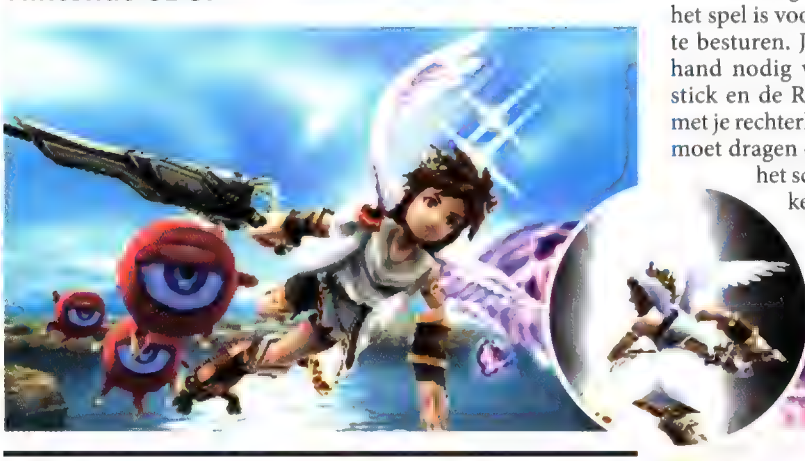
Op naar de volgende 15 jaar; ik ben erbij! ■

Niet voor lefties?

Besturingsproblemen Kid Icarus

Ik ben linkshandig. Dat levert me doorgaans geen grote problemen op, maar wel in het geval van Kid Icarus: Uprising voor de Nintendo 3DS.

door **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT



Ik weet niet hoe het voor rechtshandige spelers is, maar het spel is voor mij nauwelijks te besturen. Je hebt je linkerhand nodig voor de analoge stick en de R-knop, terwijl je met je rechterhand het systeem moet dragen en de stylus over het scherm moet trekken om te richten. Dat werkt voor mij niet intuïtief, niet comfortabel en niet nauwkeurig.

Ik heb de demo-leveltjes (die gelukkig niet erg lang duren) nu een paar keer gespeeld, en het wil maar niet wennen. Als er geen andere besturing beschikbaar komt, zie ik weinig reden meer om naar deze comeback uit te kijken.

Volgens Nintendo zal de uiteindelijke versie ook voor linkshandige spelers geschikt zijn, al is ons nog niet duidelijk hoe ze dat voor elkaar willen krijgen… tenzij ze snel nog even een 3DSL met twee analoge sticks uitbrengen.



NINTENDO VIDEO SUCKS
-WELKOM IN 1995!-

3DS-bezitters kunnen sinds vorige maand gebruik maken van Nintendo Video, een applicatie die het mogelijk maakt filmpjes op het apparaat te kijken. Ik wilde dat wel eens proberen, maar kwam van een koude kermis thuis.

door **Jurjen**
twitter.com/@JurjenT

Ik zag wat slappe cartoons en een filmpje waarin een goocheltruc werd gedemonstreerd. Dat was het. Ik keek ernaar en realiseerde me: Nintendo leeft nog in 1995.

Elke smartphone en tablet heeft tegenwoordig een YouTube-app waarmee je direct toegang hebt tot een onbeperkt aantal filmpjes over elk onderwerp dat een mens maar kan verzinnen. Waarom zou je dan naar een niet uitgelegde, vrij matige goocheltruc willen kijken? Of een paar onbekende cartoons? Vanwege dat nauwelijks zichtbare 3D-effect?

Natuurlijk is Nintendo Video een 'dienst in wording', en misschien ben ik te snel met mijn oordeel, maar wat deze dienst op dit gloednieuwe systeem tot nu toe heeft getoond, is ronduit beschamend.



Nintendo 3DS

Power Spy

- Waarom Activision de url modernwarfare3.com niet zelf heeft vastgelegd, begrijpt de Powerspy niet helemaal. Ze dachten destijds toch niet van Call of Duty maar één game te maken?
- Vermoedelijk heeft Activision inmiddels uit voorzorg meteen modernwarfare4.com tot en met 16.com vastgelegd.
- Er verschijnt nieuwe DLC van Homefront op de markt. Zou zomaar kunnen dat de DLC langer is dan de singleplayer…
- Hoewel Epic al vele malen heeft geroepen dat Gears of War een trilogie zou zijn en niks meer, roept Cliffy B. nu toch dat er meer Gears of War games kunnen aankomen. Het woord 'trilogie' kan voortaan dan ook het best omschreven worden als: 'serie bestaande uit drie delen met begin en einde… die daarna gewoon verder gaat.'
- Leuke vraag voor de fanboys: waar staat de afkorting GoW nu eigenlijk voor? God of War of Gears of War? Overeenkomst: beide zijn trilogieën met begin en einde… die daarna gewoon doorgaan.
- Overigens riep Clifford deze maand wel meer rare dingen. Zo was hij er in een Tweet van overtuigd dat ieder-een straks voor de Wii U gaat.
- Als dat klopt, zou straks niemand meer Gears of War 4 kunnen spelen omdat die alleen voor de Xbox 360 gemaakt wordt.
- Of zegt Cliffy B. hier eigenlijk dat Gears of War 4 gewoon naar de Wii U komt?
- Infinity Ward zegt dat Modern Warfare 3 'party chat' zal toestaan. Alsof het nu al niet erg genoeg is om al die krijsende Franse koters aan te horen via de normale chat.
- En tegen al dat irritante geblaat helpt dus ook geen exclusieve Modern Warfare 3-headset die straks bij launch op de markt komt. Of de koptelefoon moet Frans, Duits en al het commentaar van jongens onder 16 jaar kunnen wegfilteren.

KULUM



www.twitter.com/jeroenroding

Op reis naar:
niet verder dan Amsterdam Bijlmer Arena en een bruiloft in Rotterdam

Speelt:
Mass Effect 2 afgewisseld met Demon's Souls



Mijn favoriete speeltje toen ik 29 was.

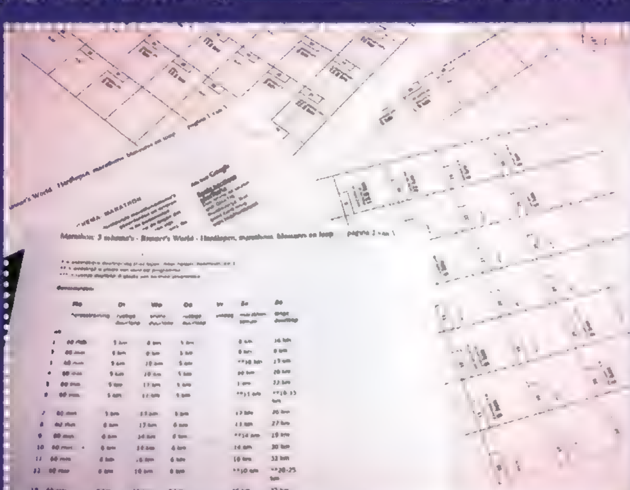


Om van al het geleuter op de redactie af te zijn is besloten de loslippige redacteuren hun eigen plekje in de PU te geven waar ze hun nimmer afnemende stroom aan kul kunnen deponeren. Deze maand valt Jeroen de eer de allereerste KULUM in de Power Unlimited vol te schrijven... (lezen op eigen risico).



WELK SCHEMA?

Wanneer je loopt, zoals ik, ben je altijd op zoek naar een goed schema. Een excel formuliertje wat je naar die ene tijd op die ene wedstrijd moet brengen. Zo ook in mijn voorbereiding voor de marathon van Amsterdam.
Nu heb ik er een gevonden, dacht ik, waar ik wel iets mee kan. Ware het niet dat ik, na zo'n vier weken met het schema te hebben doorgebracht, nog steeds twijfel. Ik heb overleg gepleegd met wat loopvrienden, heb verschillende schema's erbij gepakt en ik weet het gewoon niet. Voor mijn gevoel zit er te weinig interval in, terwijl de experts zeggen dat je maar weinig interval nodig hebt op zo'n lange afstand. Maak eerst je lichaam maar klaar voor de lange duurlopen, inhoud creëren noemen ze dat. Maar ik weet het niet. Het kan dus zijn dat, wanneer je dit leest, ik halverwege wissel van schema.



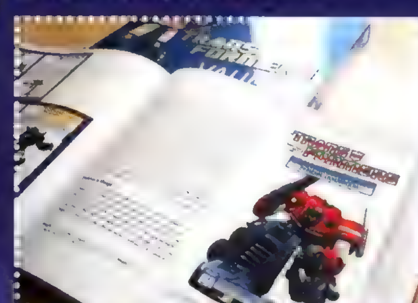


BAYFORMERS

Als fan heb ik het niet op de Transformers die Michael Bay heeft geschapen. Ze zijn lelijk, daar kunnen we het allemaal over eens zijn. Maar los daarvan is Bay een vreemde snuiter. Inmiddels heb ik de drie films gezien en ik vind het een enorme flutzooi. Alles bij elkaar genomen dan. Toegegeven die laatste was op momenten nog wel aardig, maar met name met het tweede deel heeft Bay zijn eigen glazen ingegooid. Transformers met ballen? Flauwe humor over wietroken? Transformers die in mensen veranderen? Eh, hallo mister Bay? Wat de fak!
Met dit derde deel maakte hij het een klein beetje goed, alles wat fout was aan deel 2 is gladgestreken in deeltje drie. Alleen, wat duurde het allemaal lang en het verhaal... mijn god! Ik wil niets spoilen maar wat een hoop onzin. Nee, als TF fan zijn de Bayformers niet de moeite waard. Gelukkig stopt Bay met de serie na dit derde deel. Er komt overigens wel een deel 4, en als we de geruchten mogen geloven gaat niemand minder dan Jason Statham hierin een rol spelen. Niet dat ik daar heel blij van word. Ik heb al een subtitel. Transformers: Grimlock, Stock and two smoking Barrels.
Er is overigens iets dat men Mr. Bay niet kan afnemen en dat is de creatie van 's werelds lelijkste Transformer ooit, zie foto hierboven.

THE VAULT

Over Transformers gesproken. Ik ben een nerd, zoveel is duidelijk. Zeker als je bedenkt dat ik regelmatig speelgoedzaken afstruin op zoek naar toffe Transformer figurines. Onlangs bestelde ik, op aanraden van mede nerds, Transformers Vault.
Een coffeetablebook met een klein beetje de geschiedenis van Transformers. Vanaf de periode dat Optimus Prime nog Battle Convoy heette en Megatron door het leven ging als MC13 Gun Robo P38 U.N.C.L.E. Zoals gezegd een fraai boekwerk die mijn Transformers hartje een sprongetje deed maken.



Favoriete loopmuziek



www.hard-loopmuziek.com/

Muziek downen met een beat waarop ik mijn eigen loopritme kan aanpassen... Geweldig!


You Tube
Start apps
met je Prepaid
Vodafone brengt mobiel internet op je
prepaid met de nieuwste Android smartphones.
Bijvoorbeeld de HTC Wildfire S
vodafone.nl
power to you
Blogger, YouTube and Gmail are trademarks of Google Inc.

Power Spy

- Volgens analisten gaat Modern Warfare 3 weer alle pre-order records verbreken. Mogelijk komt het totaal aantal verkochte games zelfs ruim boven de twintig miljoen uit. De grote bek van Kotick zal er in ieder geval niet kleiner door worden.

- Geen nieuws echter over de prognoses voor concurrent Battlefield 3. Nou ja, ze gaan er in ieder geval één verkopen, want de community manager van de Modern Warfare-serie, Robert Bowling, heeft al aangekondigd de game te gaan halen.

- Die heeft EA dan alvast in de pocket.

- De Final Fantasy spinoff Type 0 is volgens Square Enix bijna af. Kunnen die gasten niet eens een keer normaal vooruit tellen met die serie?

- Just Dance 2 heeft alle verkooprecords op de Wii gebroken.

- Dit is exact de reden waarom de Powerspy vrijgezel is en dat voorlopig ook blijft.

- Nu Maarten te druk is als hoofdredacteur, Steven weg is, Wouter een toegangsverbod heeft op Schiphol en Ward nog niet lang genoeg op de redactie werkt, doet Jan vrijwel alle reisjes.

- De man is nu zo vaak op Schiphol dat hij er een permanent bed heeft en 's avonds het licht uitdoet op de luchthaven. Jan zegt blij te zijn met het bed, het scheelt hem toch weer dagelijks op en neer rijden naar huis.

- Alleen het ontbreken van een douche op Schiphol is wat lastig.

- Jan heeft een voorlopige oplossing maar naar hij zelf zegt is die niet ideaal: "mijn voeten, benen, gezicht en handen wassen in een wc-pot gaat nog redelijk, maar dat bovenlichaam krijg ik er maar niet in."

- Capcom heeft Mega Man Land 3 gecancelled. Zelfs de mensen die last hebben van slapeloosheid liggen hier niet wakker van.

OPNIEUWS

TOP 5 TOEKOMSTIGE Wii GAMES*

*Releasedata zijn inschattingen!

Hou die Wii nog maar even onder je tv



1 Xenoblade Chronicles (out now)
Lees de review in deze PU en sluit je op met dat spel.



2 Kirby Wii (okt. 2011)
Meer transformaties dan ooit, en geschikt voor vier spelers.



4 Mario Party 9 (jan.2012)
Nintendo's ouwe melkkoe is nog steeds goed voor dikke partyfun.



3 Zelda: Skyward Sword (nov. 2011)
Wat moeten we hier nog over zeggen? Een nieuwe Zelda, man!



5 Dragon Quest X (midden 2012)
Als ie half zo goed is als deel IX zijn we al tevreden.

DE COWBOYGAMES VAN JAN

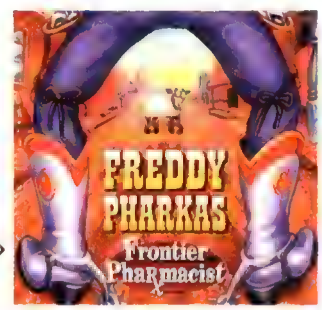
Sinds ik Once Upon A Time In The West zag, ben ik verslingerd aan Westerns. Daarom vind ik het ook zo jammer dat de nieuwe Call of Juarez (zie ook elders in deze PU) de overstap naar de hedendaagse tijd heeft gemaakt. Om het Wilde Westen te eren, komt hier mijn favoriete lijstje cowboygames...

door **Jan**
twitter.com/@janmeijroos



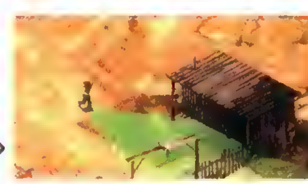
1) LAW OF THE WEST (Commodore 64)

Als je dacht dat BioWare de vertakte dialogen met keuzes en consequenties heeft bedacht, think again! Dit spelleke uit 1985 liet je als sheriff met verschillende personages praten, eventueel resulterend in een pistoolduel. Het was destijds de shit!



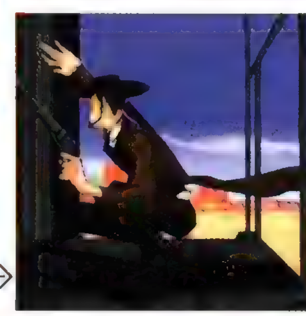
2) FREDDY PHARKAS: FRONTIER PHARMACIST (PC)

Een game over een ex-gunslinger/apotheker in het Wilde Westen? Kan dat leuk zijn? Wel als je Al Lowe heet en de bedenker van Larry bent. Dit point-and-click adventure uit de hoogtijdagen van Sierra was ronduit hilarisch.



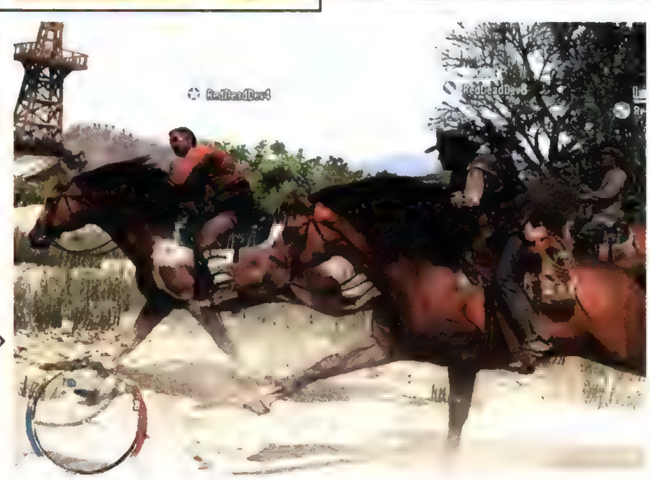
3) DESPERADOS (PC)

Ken je Commandos nog? Dat tactische WO II spel waarin je de stealthy actie schuin van bovenaf bekeek? Desperados kun je heel goed vergelijken met Commandos alleen dan met cowboys. Super moeilijk ook, maar wel leuk.



4) OUTLAWS (PC)

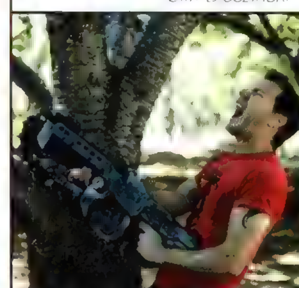
LucasArts schotelde ons in 1997 Outlaws voor, een dikke first-person Western shooter met een spannend verhaal en een tof, soort van, cel shading stijltje. Jammer genoeg haalde de goegemeente haar neus op voor de game. Onnozelen!



5) RED DEAD REDEMPTION (PC, PS3, Xbox 360)

Ere wie ere toekomt: Rockstar wist in één klap de cowboygame cool te maken. GTA in het Wilde Westen, wat meer heeft een mens te wensen? Een vervolg natuurlijk!

"Ik wil hetzelfde spul als Suda51 rookt, wat het ook is."
Cliff Bleszinski



Cliff Bleszinski naar aanleiding van Shadows of the Damned



COMMENTAAR JJ

twitter.com/@GKJJ



PUBLISHERS ZIJN BANG GEWORDEN

Een paar jaar terug kwam er, voordat een spel op de markt werd gebracht, meestal eerst een demo online. Kon je een game in alle rust uitproberen, wat wel zo handig was aangezien games niet bepaald goedkoop zijn.

Maar waar zijn die demo's vandaag de dag gebleven? Ik zie ze nauwelijks meer. En als ze uitkomen, dan vaak nadat de game al in de winkels ligt.

Ik ben bang dat dit echter geen toeval of verregaande luiheid is. Publishers zijn gewoon steeds banger geworden om hun spellen in het voortraject al aan het publiek te tonen. Bang dat een slechte ontvangst de vorm van een epidemie aanneemt als jullie de haat even lekker in het rond twitteren. Want onderschat dit niet. Waar je vroeger alleen op school of in de kroeg kon vertellen wat je er van vond, daar kunnen Tweets tegenwoordig de hele wereld overgaan. En een game die vooraf al wordt neergesabeld, die trek je bijna niet meer uit het slop.

Overigens zie je dit angsthazengedrag niet alleen bij demo's. Ook wij journalisten ontvangen onze reviewcodes steeds dichter op de releasedatum. En bij preview sessies valt er steeds minder content te spelen. De reden is identiek. Het produceren van games is vandaag de dag peperduur. Ga maar uit van minimaal vijftig miljoen voor een beetje titel, terwijl de echte Triple A-games het niet voor minder dan honderd miljoen doen. En met zulke investeringen wil je niet dat jouw spel een maand voor de release door een kritisch verhaal in de pers of een minder sterke demo, wordt afgeschoten.

Omdat de budgetten voor games zeker niet omlaag gaan in de nabije toekomst, zullen we ons helaas bij dit gedrag dienen neer te leggen. Gaming is big business geworden, en hoe meer geld er ergens verdiend wordt, des te conservatiever een industrie wordt. ■



PS3 PRIJS-VERLAGING

Ook Jan en zijn Glazen Bol hebben de restyle overleefd. Verrassend? Nee, Jan wist 't al zei ie...

Een dubbele glazen bol deze keer, nou ja, eigenlijk anderhalf want de voorspelling dat de PS Vita niet meer dit jaar in Nederland uitkomt, lijkt me toch wel een beetje een open deur. Toch zijn er gamers op fora en internet (en zelfs een aantal koppige journalisten!) die maar blijven beweren dat de nieuwe handheld van Sony nog eind 2011 komt, maar dat kun je dus vergeten.

Wel dit jaar nog: de prijsverlaging van de PlayStation 3. Net als vorig jaar komt die aankondiging op of rond Gamescom waarna we dit najaar ongetwijfeld een stijgende verkoop van Sony's console gaan zien...

Battlefield 3 niet via populaire service Valve te koop

EA HEEFT BEEF MET STEAM

EA zal naast Crysis 2 zeer waarschijnlijk ook Battlefield 3 niet aanbieden via het populaire Steam, maar via hun eigen kanaal Origins en externe partijen als Amazon en GameStop.

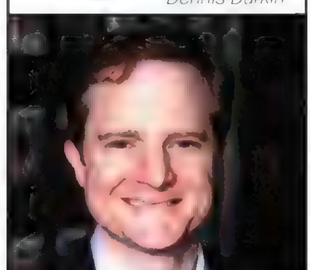
door JJ
twitter.com/@GKJJ

Ik dacht in eerste instantie net als vele anderen dat EA wel weer ontevreden zou zijn over het geld dat Valve af wilde dragen voor elke verkochte game. Maar dat klopt niet, aangezien de games wel op andere, vergelijkbare services worden aangeboden.

Het draait hier om een principiële kwestie en wel dat EA een 'band' met de consument wil opbouwen. Oftewel, na de aankoop van de game wil EA ongestoord en wanneer het haar uitkomt met de gamer kunnen praten, DLC kunnen aanbieden, vragen kunnen stellen, etc. En dat kan bij Steam niet. Valve staat geen andere partijen toe om met kopers van Steam-producten in contact te komen.

Eerlijk gezegd kan ik EA wel begrijpen. Steam is slechts de leverancier van een game, de game is van EA zelf en zij mogen dus niet met de fans praten of ze allerlei stuff aansmeren... dat is net zo gek als dat wij niet meer met de lezers mogen praten als zij hun PU bij de AKO of Bruna aanschaffen.

> **"Microsoft heeft de beste first-party games van allemaal."**
> Dennis Durkin



Microsoft CEO Dennis Durkin is een bescheiden mens



twitter.com/@jeroenroding

@ Blizzard; subject: veilinghuizen.

Beste geldwo... mensen van Blizzard,

Jullie zijn echt veranderd sinds jullie zijn overgenomen door Activision. Wiens idee was het eigenlijk? Virtuele spullen verkopen via een veilinghuis en dan een graantje meepikken van de transacties. Verdienen we niet genoeg met WoW dat we ook nog eens een paar centen willen beuren van de Diablo fans? Ik begrijp dat er geld verdiend moet worden, maar aan deze actie zit natuurlijk wel een luchtje; l'eau d'activision, als ik met niet vergis?

Power Spy

- Overigens hoeven de makers van Mega Man zich niet te schamen; de serie kent meer delen dan FIFA. Het werd dus wel eens tijd dat Capcom er bij een deeltje de stekker uittrok.
- Het FIFA 12 preview evenement in München liep dermate lang uit dat er voor Maarten en JJ nog maar twintig minuten tijd was om wat te eten op het vliegveld voor het vliegtuig weer vertrok. Daarom werd er snel een kleffe curryworst naar binnen gehapt...
- ... die er ruim twee uur later bij Maarten op het toilet van Schiphol in vrijwel ongeschonden staat weer uitkwam. Hij kon zo weer verkocht worden.
- Ook JJ had het culinair zwaar in München. Zoals altijd had men als lunch weer gezorgd voor schalen met kleine liflafjes. En omdat JJ thuis zes keer per dag eet, stond ie zo'n beetje permanent bij de bar om aan de lopende band crackers met zalm, gefrituurde kikkerteelballetjes en minihamburgers in zijn schuif te laden.
- Mocht de preview van FIFA 12 in dit nummer niet helemaal overeenkomen met hetgeen je straks in september zelf kunt spelen, dan weet je waardoor dat komt.
- De afgelopen maand scoorde de Zumba game beter dan de Harry Potter game. De Powerspy vindt alles best zolang er maar geen game komt waarin Harry Potter aan Zumba doet.
- Activision organiseert deze zomer een groot Modern Warfare 3 evenement in LA met als onderdeel een Free for All toernooi dat een hoofdprijs van 1 miljoen dollar kent.
- Ja, je leest het goed, 1 miljoen dollar. De Powerspy snapt nu meteen waarom er straks betaald moet worden voor de Call of Duty Elite service.
- The Darkness 2 is helaas uitgesteld tot februari 2012, terwijl de game oorspronkelijk in oktober van dit jaar zou uitkomen. Over de reden van het uitstel tast de Powerspy, inderdaad, in het duister.

Power Spy

● EA trok maar liefst 750 miljoen dollar uit om casual games producent PopCap op te kopen. Dus als Battlefield 3 straks opeens insane makkelijk is geworden en FIFA 12 alleen als browsergame binnen Facebook gespeeld kan worden, dan weet je waar dat door komt.

● JJ heeft alweer zijn vierde controller van het jaar kapot gegooid. Dit keer was hij dermate ziek van zijn eigen gedrag dat hij zichzelf dwong om FIFA door te spelen met twee shoulderbuttons die niet meer werkten. Totdat hij kansloos verloor van een gassie van 12 en hij toch maar weer een nieuwe controller aanschafte.

● Wat dat betreft kan FIFA met een Kinect functie niet snel genoeg komen. Dat scheelt JJ een hoop geld op jaarbasis.

● Shadows of the Damned, de ietwat vage shooter van de makers van onder andere Resident Evil, is hard geflopt.

● Wederom het bewijs dat de combi Japanners en shooters vreselijk damned is om te mislukken. Net zo erg als de combi Wouter en snel kakken of JJ en rustig blijven.

● Hulk Hogan en pornstar Sasha Grey zijn aangetrokken als stem voor Saints Row: The Third.

● Als je een stijve krijgt wanneer in die game een vrouwelijk karakter haar mond opendoet, weet je dat je te veel porno kijkt.

● De verkoopcijfers van Duke Nukem Forever zijn uiteindelijk tegengevallen. Logisch ook, want in de 47 jaar dat de game werd ontwikkeld, is de halve fanbase van Duke gestorven.

● Blizzard heeft plannen voor een World of WarCraft boek. Lekker, in dat halve uur per dag dat je als WoW-junk geen WoW speelt omdat je nu eenmaal ook wat schijnt te moeten eten, kun je nu ook nog WoW checken.

● Zou Blizzard inmiddels niet op de lijst van verdovende middelen moeten komen?

OPNIEUWS

5 redenen → waarom GTA V niet in 2012 uitkomt

1 Het is een Rockstar game en Rockstar games worden nu eenmaal altijd (minstens één keer) uitgesteld. In 2012 krijgen we wel de eerste aankondigingen en previews maar Rockstar neemt het zekere voor het onzekere en stelt de game minstens een keer uit.

2 Max Payne 3 komt eraan en het is er Rockstar veel aan gelegen die serie nieuw leven in te blazen. Sterker, 2012 moet het jaar van Max Payne 3 worden. Een gigant als GTA V die de aandacht afleidt van Max' plek in de spotlight, is niet handig.

3 Waar is Agent? Die PS3-exclusive? Juist, nadat Max Payne 3 uit is, begint Rockstar aan het mediaoffensief voor Agent en pas daarna is het de beurt aan GTA V.

4 Het is zeer waarschijnlijk de laatste GTA voor de huidige generatie consoles; daarna zal het wellicht nog langer duren voordat GTA VI het licht ziet. Men gaat dus niet over één nacht ijs.

5 Rockstar en 2K vallen onder de paraplu van Take 2 Interactive, en 2K komt met twee topgames in 2012: BioShock Infinite en XCOM. Tel Max Payne 3 daar nog eens bij op en Take 2 zou wel gek zijn om daar ook nog eens GTA V tussen te proppen.

...en dat doet ie goed

KIRBY BLIJFT 2D

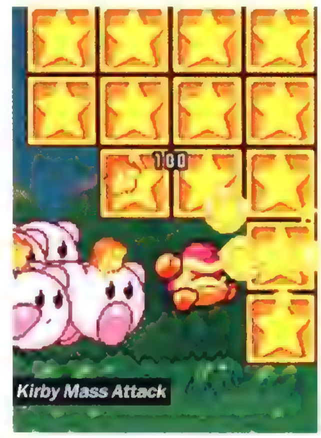
Terwijl elke mascotte uit de stal van Nintendo zich haast om de sprong naar de 3DS te maken, blijft Kirby lekker hangen op de oude systemen van Nintendo.

○ door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

En gelijk heeft die roze rakker, want de Wii en DS zijn tenminste in aanzienlijke aantallen verkocht. En Kirby's nieuwe spelletjes voor de Wii en DS bleken ook nog eens erg leuk te zijn!

Kirby Wii is een op ouderwetse leest geschoeide 2D Kirby, met natuurlijk een paar nieuwtjes die het spel bestaansrecht geven, zoals extreme, omgevingsvernietigende superkrachten en een vier-speler stand. Ik vond 'm leuk, maar Kirby Mass Attack voor de DS sprak me nog meer aan, met z'n bizarre, unieke, puzzelachtige mix van Kirby Canvas Curse, Lost Winds en Pikmin.

Beide games worden komend najaar uitgebracht. Tel daarbij de gratis Kirby tekenfilms die je tot eind dit jaar op je Wii kunt kijken, en Kirby is een goede reden die oude Nintendo-apparaten nog een tijdje operationeel te houden.


Kirby Mass Attack



Wil je de PU baklappen ook eens in 'levende lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU-TV. Dit waren de hoogste hoogtepunten van de afgelopen maand.

FIFA 12



Maarten checkte in de Allianz Arena in München de kleedkamer van o.a. Arjan Robben. Maar waar het vooral om gaat, is dat de nieuwe FIFA uitgebreid gespeeld wordt! Gaat de man aankomend voetbalseizoen z'n liefje Pro Evolution Soccer bedriegen en de footie van EA spelen? www.pu.nl/fifa12

Wouter de Space Marine



Wouter wordt opgeroepen door een über Space Marine om zich te bewijzen als supersoldaat. Je zou zeggen dat het net zo'n kansloze missie is als Jan-Peter Balkenende op een skateboard zetten. In deze meerdelige serie PU-TV afleveringen komt Wouter tot schokkende ontdekkingen. Je kunt het allemaal volgen via: [illegible].

Judge Ed: Battlefield 3 vs. Modern Warfare 3



Jan en Maarten zijn het al weken oneens wat nu de betere shooter wordt: BF3 of MW3. Speciaal voor deze twee kibbelende kleuters beleeft Judge Ed z'n wederopstanding. Hij heeft er echter wel een eigenschap bij gekregen. Vanaf nu gaat hij door het leven als Judge Ed, de rijmende rechter! [illegible].

Nintendo hoopt tegenvallend resultaat om te buigen

5 REDENEN → WAAROM GTA V WEL IN 2012 UITKOMT

1. Er zijn al meerdere pre-order aankondigingen geweest bij webshops als Amazon en GameStop. Dat zijn niet de kleinste partijen. Dergelijke belangrijke retailers weten vaak al veel eerder dan anderen wanneer nieuwe games gepland staan om uit te komen.

2. Verschillende stemacteurs die uit de school klapten via diverse social media sites gaven aan al een tijdje aan de gang en wellicht zelfs al klaar te zijn.

3. De Wii U en GTA V worden wel heel vaak met elkaar in verband gebracht. Het zou zeker een mega stunt van Nintendo zijn en de ultieme handreiking naar de core gamer. (Al komt GTA V uiteraard ook gewoon naar PS3 en Xbox 360).

4. De naam Project Rush komt verdacht vaak voorbij in de wandelgangen; dat is de codenaam voor GTA V. En Project Rush wordt dan weer heel vaak gelinked aan releasejaar 2012.

5. Insiders beweren dat Rockstar momenteel druk bezig is met de minigames van GTA V, en dat is bij zo'n beetje alle developers altijd een van de dingen waar men het laatste aan werkt. Tja, dan kan die game dus niet zo heel ver weg meer zijn...

"Als je slim genoeg bent om deze vraag te stellen, dan ben je ook slim genoeg om het antwoord te weten."

Gabe Newell



Valve-baas Gabe Newell heeft op de vraag of Half-Life 2 Episode 3 er aankomt, een nieuwe methode gevonden om 'no comment' te zeggen

3DS GOEDKOPER

Sinds deze maand heeft Nintendo de prijs van de 3DS verlaagd naar 169,99 Euro.

Met 'slechts' 4 miljoen verkochte exemplaren doet de 3DS het weliswaar niet eens zo slecht, maar toch had Nintendo op (veel) meer gerekend.

Redenen voor de tegenvallende verkopen zijn wellicht de hoge prijs van bijna 250 euro, het uitblijven van topgames alsmede het feit dat velen de 3DS beschouwen als niet meer dan een DS met een 3D scherm...

"De vliegtuigmaatschappij cancellde mijn vlucht, en ik uncancellde dat weer. Probleem opgelost."

Kevin Butler



Sony's Kevin Butler laat graag weten hoe machtig hij is

"Ik heb weer een les geleerd vanavond. Het maakt niet uit hoe fraai je smoking is als je je gulp niet dichtritst."

Tim Schafer



Tim Schafer kijkt tijdens de Bafta's zijn ogen uit

DREAMHACK



Hij is nog maar net als PU-redacteur aan de slag of Ward maakt er al een zooitje van! Faliekante missers en meer awk-Ward momenten zie je terwijl de Limburger samen met Tjeerd een bezoek aan de grootste LAN-party van de wereld brengt. Bizarre beelden vanuit Zweden. (Niet voor iedereen geschikt!)

www.pu.nl/dreamhack

ROBERT BOWLING; VOOR AL UW VRAGEN



We hadden Robert Bowling van Infinity Ward op bezoek die allerlei lezersvragen beantwoordde, en ook nog even deelnam aan een hilarische PU quiz over zijn eigen game!

www.pu.nl/quiz

- Ed heeft zojuist al z'n contacten in z'n telefoon gewist omdat hij het apparaatje van z'n provider moest resetten.
- De afgelopen vier maanden werd er namelijk via zijn telefoon voor zo'n 200 euro aan sms'jes naar China gestuurd. Ed snapt er nog steeds niks van (hij sms't nooit), maar is nu van iedereen z'n nummer aan het vragen.
- De provider (Simpel) wil de gemaakte sms-kosten overigens niet betalen, maar Ed laat het er niet bij zitten.
- Wordt vervolgd.
- Ed kan overigens zeer aannemelijk maken dat hij de sms'jes niet gestuurd heeft. Zijn toestelletje heeft zulke kleine toetsjes dat ie met z'n worstvingers onmogelijk één letter tegelijk kan tikken. Daarom belt hij ook niet, hij wordt alleen gebeld.
- Dit was de eerste Powerspy in de gerestylde PU. Nu maar afwachten of de salarisstrook van de Powerspy ook is gerestyled. Die is namelijk hopeloos verouderd.
- En nee, Maarten, het is niet grappig om het salaris naar beneden te restylen. Zoveel zelfspot heeft de Powerspy nou ook weer niet.



Geruchten over samenwerking Microsoft en Sony

KOMT DE PLAYBOX ER AAN?

door: **JJ**
twitter.com/@GKJJ

Naar aanleiding van het gerucht dat Microsoft de url www.microsoft-sony.com had geclaimed, zou er misschien wel sprake zijn van een samenwerking tussen de twee rivaliserende console-bouwers. Waar of niet?



Daar klopt niks, nul, nada van! Microsoft heeft het inmiddels ook al ontkend, hoewel dat niet alles zegt, natuurlijk. Voor de E3 ontkennen publishers ook altijd alles en negentig procent blijkt dan achteraf toch waar te zijn. Maar dit gaat niet gebeuren.

Het zou overigens helemaal niet zo'n slecht idee zijn, hoor. Sony als goede hardwarebouwer en maker van prima software en Microsoft met hun knowhow op online gebied. Dat levert geheid de beste console ever op.

Echter, de twee bedrijven passen niet bij elkaar. Allereerst het cultuurverschil, de VS en Japan, dat matcht heel slecht. Daarnaast overlappen beide bedrijven ook behoorlijk. Ze doen immers feitelijk allebei hetzelfde. Wie gaat dan water bij de wijn doen, wie stelt zich ondergeschikt op, wie wordt de baas?

Voordat ze dat soort zaken ooit zouden hebben uitgepuzzeld, heeft Nintendo al drie nieuwe consoles op de markt gezet en is Apple marktleider met hun nieuwe console die in 2018 het licht ziet.

PC Consument AWARDS 2009

BOSE
Better sound through research®

Meerkanaals geluid.
Twee luidsprekerarrays*. Eén USB verbinding.

Companion® 5 multimedia luidsprekersysteem.



"Surround sound uit slechts 2 luidsprekers en een basmodule; dit is wat uw computer nodig heeft" – *Stuff magazine*

Tegenwoordig is de computer een belangrijke bron voor muziek en ander digitaal entertainment. Nu is er een compact luidsprekersysteem dat perfect aansluit op deze audiomogelijkheden van uw computer.
Sluit het Companion® 5 multimedia luidspreker-systeem aan en geniet van rijk, gedetailleerd kwaliteitsgeluid dat u lijkt te omringen, zonder



gebruik te maken van achterluidsprekers. Uw muziek klinkt helder, gedetailleerd en levensecht, terwijl special effects in films en games overdonderend klinken. Het plug-and-play Companion® 5-systeem behoeft geen geluidskaart en geeft geen wirwar aan kabels. Het is audio entertainment, puur en simpel.



Bose® SoundDock® digital music systems | Bose® multimedia luidsprekersystemen | Bose® audio hoofdtelefoons

Thuis. Op het werk. Onderweg. Maak kennis met Personal® Audio van Bose.

Bel 0299 390290, bezoek www.bose.nl, of ga naar uw geautoriseerde Bose® Personal® Audio-dealer.

*En een uit het zicht te plaatsen Acoustimass® module. Quote gebruikt met toestemming. Stuff Magazine (01/2007)

SAMUWELKOM

Vorige maand konden jullie al kennismaken met onze nieuwe social media goeroe Ward, maar het gaat hard bij de PU, want ook deze maand verwelkomen we een nieuw gezicht. Met andere woorden: we hebben er weer een nieuwe Baklap bij, en hij luistert naar de naam Samuel!



1

Wellicht zie je het al een beetje op deze pagina: Samuel is klein. Je kunt er ongeveer van uitgaan dat de foto waar je nu naar kijkt, Samuel ongeveer op ware grootte weergeeft. Da's niet erg natuurlijk; Jeroen is bijvoorbeeld heel groot en daar heb je ook geen flikker aan. Integendeel, voor kleine mensen geldt vaak dat ze hun lengte compenseren door zaken groot aan te pakken en daarin uit te blinken.

2

Een van de dingen die Samuel groot aanpakt is zijn 'zangkunst'. De man zong (schreeuwde, volgens sommigen) in een metal band genaamd Sarcadia.

Verder wordt hij gezien als een echte ladykiller, iets dat waarschijnlijk met zijn Spaanse roots te maken heeft, en alsof dat nog niet genoeg is, wil meneer ooit nog eens doorbreken als acteur.

3

Om zijn artistieke inborst aan een ieder te tonen (het woord 'bescheidenheid' komt in zijn woordenboek niet voor) heeft hij onlangs meegedaan aan het TV-programma 'Op zoek naar Zorro'. Meneer haalde zelfs de live-uitzendingen en vloog er in de tweede ronde uit. Tja, wie zit er nou te wachten op een Zorro van nog geen anderhalve meter... Verder deed hij een gooi naar het sterrendom in het Veronica programma 'Be a Moviestar', waar hij bij de laatste twaalf deelnemers zat. Helaas werd het programma plotseling van de buis gehaald, maar dat had ongetwijfeld niets met Samuel te maken, hoewel er geruchten gingen dat sommige kijkers klaagden omdat ze maar elf deelnemers zagen op hun scherm. Uiteindelijk lukte het hem wel om een rolletje te scoren in de populaire TV-series 't Spaanse Schaep en Adam en Eva (hij speelde de appel of zo).

4

Maar Samuel is natuurlijk niet bij PU gehaald voor zijn acteer- of zangkunsten, maar voor zijn vaardigheden op het gebied van schrijven en gamen. En daar is niks mis mee, zo weten wij inmiddels. Sam heeft een voorliefde voor fighters, waarbij hij games als Soul Calibur en Street Fighter IV eet, slaapt en droomt! Ook wil hij nog wel eens een avonturenspelletje spelen, maar zijn grootste liefde is toch wel... Pokémon!

Sterker nog, Sam is zo'n Poké-nerd (vanaf vandaag is dat een woord) dat hij in 2004 meedeed aan het officiële Pokémon Colosseum-toernooi en meteen maar effe Nederlands Kampioen werd, met als prijs een jaar lang gratis games van Nintendo.

Aan dit kampioenschap heeft Samuel ook zijn PU bijnaam te danken: PU's eigen Zakmonstertje.

In dit nummer kun je al de eerste (p)reviews van Samuel lezen, en hopelijk vinden jullie hem ook een waardevolle uitbreiding van het Baklappenteam.







GEARS OF WAR 3

Vergezeld van het credo "Brothers To The End" verschijnt 20 september het laatste deel van de Gears of War trilogie. Een mooie aanleiding voor Wouter om eens wat dieper in de geschiedenis van de serie te duiken, terwijl Jan verslag doet van zijn uitgebreide hands-on met de singleplayer.

Jan

Halo mag dan het absolute kroonjuweel van de Xbox zijn, Gears of War heeft er de afgelopen jaren mede voor gezorgd dat de Xbox 360 is blijven schitteren. Daar waar bepaalde Xbox franchises teruglopen in populariteit (Fable, Crackdown) of hun exclusiviteit verliezen (Mass Effect), blijft Gears of War symbool staan voor het succes van de spelcomputer van Microsoft. Voor het slotstuk haalt ontwikkelaar Epic dan ook alles uit de kast, en met de meest uitgebreide single- en multiplayer uit de serie zou Gears of War 3 weleens het beste deel uit de serie kunnen gaan worden.
Maar voor we uitgebreid ingaan op de dramatische, adrenali[illegible] singleplayer campagne, kijken we eerst nog even achterom.



Weetje•Weetje

De acteur die de stem van Augustus 'Cole Train' Cole voor z'n rekening neemt, Lester Speight, heeft deze rol vast te danken aan het feit dat hij in het echt professioneel football speler is geweest. En heb je hem zien langskomen in Transformers: Dark of the Moon als Hardcore Eddie?



GEARS: THE STORY SO FAR...

De geschiedenis van Gears of War is niet zo simpel als: 'De Locust kwamen, Marcus Fenix ramde een Lancerzaag in hun vuile bakkesen, eind goed al goed.' Nee, er is wel iets meer aan de hand!

Op de planeet Sera leefde een wrokkig en oorlogzuchtig volkje, bij ons ook wel bekend als 'mensen'. Duizenden jaren lang streden ze onderling in The Age of Armageddon, totdat ze elkaar en hun planeet bijna vernietigden.

Een korte periode van vrede volgde, genaamd de Era of Silence, en bijna leek het alsof de altijd pissige modderfokkers geleerd hadden van hun fouten.

Maar toen barstte de strijd opnieuw los! In de zogenaamde Pendulum Wars knokten de mensachtige ruimtewezens bijna tachtig jaar lang om het kostbare goedje genaamd 'Imulsion', totdat de Coalition of Ordered Goverments (COG) de strijd won. Was het dan eindelijk vrede op Sera? Nou, tussen de mensen onderling wel ja. Soort van...

Weetje•Weetje

Oké, in vergelijking met de Call of Duty serie valt het een beetje tegen, maar voor een Xbox 360 only serie met nog maar twee delen, is meer dan twaalf miljoen verkochte exemplaren tot nu toe natuurlijk een hele mooie prestatie. Ter vergelijking: Killzone zit met drie delen nog niet op de helft.

Rise of the Locust

Op Emergence Day viel een mysterieus en monsterlijk ras vanonder de aardkorst alle steden op Sera aan, met verschrikkelijke gevolgen. In een paar weken hadden de Locust, zoals deze reptielachtigen genoemd werden, de helft van de mensheid uitgeroeid.



Hun doel was duidelijk: ze wilden het oppervlak van Sera bevolken, na niemand-weet-hoelang in de afvalputten van de mensheid gewoond te hebben, ook wel bekend als de Hollow.

Er viel niet te onderhandelen met de Locust Horde, ondanks de pogingen van ene Adam Fenix, en niemand wist wat de oorsprong van de monsters was.

Terwijl de Locust War onverminderd doordendert, komen wij binnenstappen en ontmoeten we de zoon van Adam: Marcus Fenix...

Gears 1

Het is veertien jaar na E-Day en Marcus zit in de bajes omdat hij z'n vader Adam probeerde te redden, waarbij hij directe orders negeerde. Zijn buddy Dominic Santiago bevrijdt hem en ze voegen zich bij het Delta Squad dat op zoek is naar de Resonator, een apparaat dat het ondergrondse stelsel van de Locust, de Hollow, in kaart moet kunnen brengen. Vervolgens moet de groep opgepompte soldaten de Lightmass bom activeren die het epicentrum van de Locust moet vernietigen in een Blaze of Glory!

Uiteindelijk vinden ze de Resonator, maar die brengt de Hollow slechts gedeeltelijk in kaart, en pas in het oude laboratorium van Marcus z'n vader, Adam, vinden ze de rest van de plattegrond.

Er volgt een battle die in iedere Gears-fan z'n brein gegrift staat (maximale flanking actie), waarna Marcus en Dom op de trein stappen die de Lightmass bom met zich meedraagt, de opperLocust General RAAM verslaan (een absolute bitch op Insane), de trein in de Hollow lanceren en BOOOOMMMM!!!! weg Locust hoofdkwartier.

Maar aan de stem van de Queen te horen aan het slot van Gears 1, heeft ze nog een appeltje te schillen met de COG...

Gears 2

Zes maanden later en de Locust zijn terug vol wraakgevoelens. Ze hebben een nieuwe leider genaamd Skorge aangesteld en ze weten met een monsterlijke Riftworm hele steden te laten zinken. Het huge-ass monster is op weg











naar Jacinto, het laatste bastion van de mensheid... Gelukkig weet Delta Squad de drie harten van het beest te vernietigen (meest rukke stukje van de serie als je het ons vraagt) en is de crisis afgewend.
Maar de lijdensweg is nog lang niet ten einde, zeker niet voor Dom, want die vindt eindelijk z'n vrouw terug waar hij (al) sinds het begin van de game naar op zoek is. Helaas is z'n liefje zo getraumatiseerd en zombieachtig, dat de meest dramatische scène uit de game zich ontvouwt: Dom schiet een kogel door het hoofd van z'n eigen vrouw.
Maar er is geen tijd voor tranen, want Dom en Marcus trekken verder de Hollow in, waar ze erachter komen dat de Locust verwikkeld zijn in een oorlog met de Lambent, een soort Locust die door blootstelling aan Imulsion gemuteerd zijn. De koningin van de Locust is van plan om Jacinto in de grond te laten zakken, bovenop de Hollow, om op die manier zowel de Lambent als de mensheid uit te roeien.
Marcus beseft dat hij moet zorgen dat de COG dit eerder doet, voordat de Locust ontsnappen naar de oppervlakte, zodat de Locust en de Lambent uitgeschakeld worden.
De Locust-chief Skorge en z'n hydra worden eerst nog even afgemaakt, Jacinto wordt geëvacueerd en nadat een actie met een Lightmass bom mislukt, besluit Marcus een enorme Lambent Brumak te gebruiken om Jacinto in de grond te laten zakken. Het beest explodeert, de fundamenten van Jacinto worden daarmee vernietigd en de Hollow loopt vol met water.
We horen de Queen nog even pissig zijn, maar na de credits wordt het pas echt interessant als we ontdekken dat Adam Fenix nog leeft...

Weetje•Weetje

Claudia Black doet de stem van Sam, een nieuwe chick in Gears 3. Haar stemgeluid zal je bekend voorkomen, want ze is tevens Chloe in Uncharted, Morrigan in Dragon Age, Helena in Crysis, Artemis in God of War en deed meerdere stemmen in Mass Effect 2.

GEARS 3!!!

Het derde deel speelt zich achttien maanden na het tweede af (na het vierde boek) en de COG is zo goed als uiteengevallen. Zowel The Lambent als de Locust leggen je het vuur aan de schenen en Marcus en zijn buddies zijn dan ook meer bezig met overleven dan met het redden van hun planeet.

Na wat snippers op E3 presentaties te hebben meegekregen, en op eerdere events uitgebreid de multiplayer gespeeld te hebben, was het onlangs eindelijk tijd voor de eerste, echte singleplayer hands-on in Parijs.
Het gevolg was dat Jan te midden van Franse gamejournalisten (het ergste soort) de enige





>> was die er op stond om de game in het Engels (Amerikaans) te spelen. Want neem maar van ons aan dat als je Marcus opeens met een raar Franse stemmetje 'Frères En Le Fin!' hoort roepen, de coolness factor van Gears of War direct daalt met factor honderd.

Stalks of War

Gears 3 begint - **spoiler alert, spoiler alert, spoiler alert** - zowaar een tikje zweverig als Marcus in een droom nog heel even de gebeurtenissen uit de twee vorige games vliegensvlug meemaakt. Interactief weliswaar want je bestuurt de bikkel nog gewoon.
Een groot deel van Gears 3 zal draaien om de zoektocht van Marcus naar zijn vader en dat terwijl zo'n beetje alle odds against him zijn.
De game opent op de CNV Sovereign, alias Raven's Nest, een enorm vliegdekschip en de enige, drijvende veilige thuishaven voor de overgebleven COG leden en andere overlevenden.
De tijd die Epic hier neemt voordat de actie begint, is prijzenswaardig. Marcus stiefelt eerst nog even rustig over het schip dat vol leven is. De bemanning is bezig met reparaties, anderen liggen in hun kooi te slapen, Dom is bezig met zijn radijsplantjes (!) en in een kantine kan een futuristisch potje tafelvoetbal gespeeld worden.
De enorme Stalks - boomachtige Lambent wortels die uit het aardoppervlak en de oceaan omhoog steken - herinneren Marcus eraan dat het gevaar altijd op de loer ligt. Ook al gaat het in veel gevallen om dode varianten die roerloos in zee drijven.
Maar al snel dient de eerste echte dreiging zich aan. Na wat geschreeuw bovendeks en gebeuk op een deur kan de pret beginnen!





Na Alphen aan den Rijn met een schietpartij in een winkelcentrum aankomen? Dat is alsof je na die massamoord in Noorwegen een game uitbrengt die Dead Island heet.



Weetje•Weetje

Blijkbaar zijn er ook nog gaten tussen de boeken van Gears en de games, en die worden weer opgevuld door comics! Er zijn zes delen in de serie, genaamd Hollow, vijf in de serie Barren en twee in Dirty Little Secrets. En dan zijn er nog elf losstaande graphic novels. Leesvoer zat, dus.

Het zijn Polyps, achtpotige krabachtige beesten die met een footstomp of een paar kogels tot geeloranje pulp kunnen worden getransformeerd. Niet heel gevaarlijk dus, maar ze vormen slechts een voorbode op wat komen gaat. Levende Stalks schieten plotseling uit het water omhoog en met hen Drudges en later ook Lambent Bersekers. Het is tijd om te knallen!

Holiday Porn

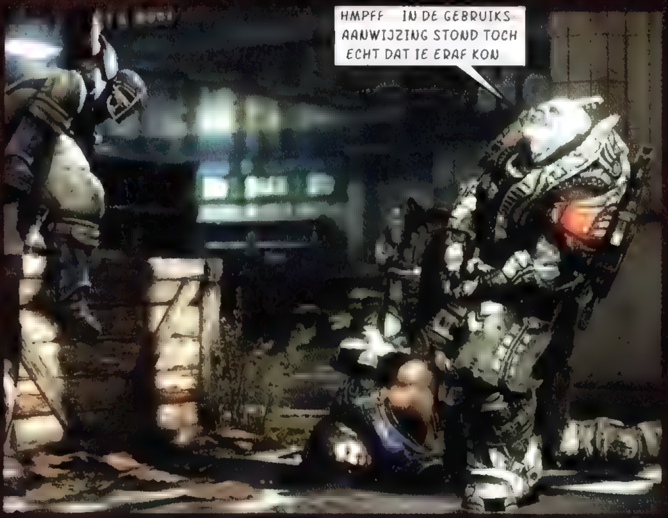
Al tijdens de eerste minuten actie, nee, de eerste seconden zelfs, voel je meteen weer hoe strak en goed de controls van Gears of War zijn. Want laten we niet vergeten dat Gears net als Halo een genre heeft gedefinieerd. De third-person coverbased shooter zoals Epic die neerzette, is vele malen gekopieerd maar nooit zo strak en natuurlijk afgeleverd als hier. Cliffy B.: "Als je de besturing van Gears 3 vergelijkt met die van het eerste deel merk je toch kleine verschillen. Het ging destijds toch net wat stroever, in Gears 3 is het allemaal wat intuïtiever en soepeler geworden."
Cliff heeft gelijk. De combinatie van verschansen achter cover, voortdurend van plek veranderen en bloedige shootouts vanuit diezelfde cover staat nog steeds als een huis.
Verder valt op dat de serie met ieder deel iets meer kleur en licht heeft gekregen, al wordt het natuurlijk nooit zo'n overbelichte, kleurrijke voorstelling als bij pak 'm beet Uncharted.
"Ik ben dol op Uncharted, maar de graphics daar zijn holiday porn. Heerlijk om naar te kijken, maar het zou bij onze game niet passen", aldus Cliffy. "De eerste Gears game was erg donker, en we brengen er langzaam wat kleur in, maar het blijft een wereld die volledig naar de klote is. Het moet allemaal niet te gezellig worden."

Humor

Toch is er ook in Gears of War 3 weer ruimte voor de nodige (zwartgallige) humor. Het is de enige manier voor Marcus en zijn strijdmakkers om zich mentaal staande te houden. En dus zijn de scherpe oneliners, die zo uit een Jason Statham film hadden kunnen komen, weer niet van de lucht. Zelfs als de CNV Sovereign op het punt van zinken staat - brand breekt uit, delen van het dek storten in, Raven helikopters storten neer, de boeg wordt gepenetreerd door Lambent scum - is er nog ruimte voor een grapje of een smart ass remark.
Toffe is dat je, in Act 1 in ieder geval, altijd met z'n vieren knokt en dat de A.I. van je teammaten behoorlijk goed is. Ze reviven je als je neergaat, nemen behoorlijk wat Lambent vijanden op de korrel maar niet te veel, en pathfinding is nooit een probleem voor je COG buddies. En dat mag ook wel eens gezegd worden.
Na iedere golf vijanden is er tijd voor een gesprekje over wat geweest is en nog komen gaat, en zo blijf je steeds middenin het verhaal. Prachtige ingame cut scenes zijn ruimschoots aanwezig maar duren nooit te lang en voor je 't weet zit je, hoppa, weer in de actie. Actie die je voortdurend overrompelt, zelfs aan boord van een roestig log schip.

Silverback

Op de helft van Act I verschijnt er een enorme Leviathan uit de oceaan. Dit reusachtige, monsterlijke visachtige beest is alleen maar



te verslaan met de Silverback, een van de vele nieuwe speeltjes van GoW 3.
De Silverback doet nog het meest denken aan de beruchte Mech uit Aliens en de exoskeleton uit andere shooters (Killzone bijvoorbeeld). Met de Silverback kun je bruut op vijanden stampen, maar je mitrailleurs en raketten zijn een stuk handiger... vooral wanneer je eerst in de ogen van de Leviathan mag knallen (ranzig) en daarna in zijn bek (opnieuw ranzig).
De Leviathan dien je neer te halen in verschillende stappen, iets dat weinig problemen op zou moeten leveren. Tussendoor spuwt die smerige schubbenbak nog wel de nodige Polyps en Drudges uit, maar die zijn geen partij voor je Silverback. Als het enorme beest eindelijk neergaat, hebben ze in Volendam genoeg handel om al hun viskramen voor een jaar te bevoorraden. "Biggest fish I ever caught", aldus de baardige Dom na afloop.

American Football

Een erg sterke feature in Gears of War 3 is dat je de campagne vanuit verschillende perspectieven meemaakt. Ongeveer halverwege Act I gaat het beeld op zwart en verschijnen de letters 'One Hour Earlier' in beeld. Op dat moment switcht de game naar de gebeurtenissen van het kwartet van Cole en Baird en leren we meer over deze kleurrijke personen.
Tot op dat moment hebben Marcus en zijn team nog enkel radiocontact gehad met hen. Maar je speelt dus ook met ze en dat levert net weer even een andere twist op. Met name wanneer je als Cole terugkeert naar je hometown Hanover herinnert iedereen jou nog als de memorabele Thrashball speler van het Cougars team (Gears' take op American Football) van weleer.
Het wordt helemaal speciaal als **- spoiler alert, spoiler alert, spoiler alert -** meerdere shootouts plaatsvinden in het volledig verweerde Cougars Stadium, compleet met verbrokkelde standees van Cole. Net als de droomscène van Marcus in het begin van de game, herbeleeft Cole hier een wedstrijd van vroeger.
Het beeld wordt (opnieuw) sepia gekleurd maar in plaats van een football over de achterlijn te brengen, draagt Cole nu een enorme bom die hij moet droppen bij de vijandelijke linies. Deze hele scène met Cole speel je vertraagd, hetgeen bijdraagt aan de dromerige vibe.
Fraai om te zien ook dat Cole net als bij American Football zijn vijanden met schijnbewegingen en flinke schouderduwen op het verkeerde been zet. Het is een van de vele memorabele momenten in de game.
Sowieso geeft het aan dat Epic goed heeft nagedacht over de setpieces van de schietactie. Een American Football stadion dat volledig geruïneerd is, is een mooie symboliek en hier vernuftig in elkaar gestoken. Sowieso is de campagne van GoW 3 er qua settings dik op vooruit gegaan. In de eerste GoW vonden de shootouts voornamelijk plaats in krappe corridor-achtige levels, terwijl je in dit derde deel voornamelijk buiten aan het knallen bent.
Tijdens de avonturen van Cole en zijn maatjes, net als Marcus ook vergezeld van een chick, komen de gebeurtenissen van daarvoor langzaam samen en werk je toe naar de climax die je eigenlijk al kent omdat je hem al eerder meemaakte vanuit een ander perspectief. Maar dat maakt het er niet minder leuk op, sterker, het wordt er juist nog meeslepender door!

Honger to the end!

Nadat ik Act I had uitgespeeld en de verschillende verhaallijnen mooi samenkwamen, kon ik nog even stoeien met de Arcade mode in co-op.
In Arcade mode krijg je korte stukjes uit de singleplayer campagne voorgeschoteld waarbij je samen met drie buddies mag schieten wat je waard bent.
Natuurlijk moet je samenwerken, maar het draait ook om wie er het beste presteert. Zo word je voortdurend getriggered door de punten die van jou en je medespelers op het scherm verschijnen. Ook kun je hier stoeien met de Big Head mode wat er echt heel funny uitziet.
Met de Arcade mode, in combinatie met de nieuwe Horde mode, Beast mode en de vele competitieve multiplayer modi, alsook de singleplayer campagne... kun je wel stellen dat we hier te maken hebben met het meest dikke, vette, uitgebreide Gears of War buffet dat je ooit voorgeschoteld hebt gekregen. Ik heb er in ieder geval heel veel honger van gekregen. Brothers To The End! ★

> **"Het meest dikke, vette, uitgebreide buffet dat je ooit voorgeschoteld hebt gekregen."**









Weetje•Weetje

Er gaan geruchten dat de Locust Queen Marcus z'n moeder is. Dat zou Adam Fenix een behoorlijk kinky gast maken...

Weetje•Weetje

De vier boeken van Gears of War heten Aspho Fields (over de Pendulum Wars), Jacinto's Remnant (over E-Day en wat er gebeurde nadat Jacinto in de grond zakte), Anvil Gate (over de gebeurtenissen na deel 2 van de game) en Coalition's End (vult het gat tussen Anvil Gate en Gears of War 3).



VERWACHTING JAN:
Dat de multiplayer van Gears of War 3 dik in orde is, wisten we al, maar nu we ook de co-op en de Campaign mode hebben gespeeld, is duidelijk dat dit derde deel koersvast afstevent op het predicaat must-have Xbox 360 game voor dit najaar.

- Looks, sfeer & muziek van topniveau.
- Controls zo strak als een vioolsnaar.
- Campagne vanuit verschillende perspectieven.
- Co-op en uitgebreide multiplayer

SHOOTER
EPIC / MICROSOFT
20 SEPTEMBER 2011

CHECK DIT EN WORD LID!



DARKSIDERS II

Death... De Dood. We denken er liever niet aan, tenzij je een pikkenetende, Duitse Goth bent, maar de eeuwige oneindigheid staat toch voor de deur, klaar om ons een koppie kleiner te maken met z'n glimmende zeis. Wouter is er niet bang voor en trotseert Darksiders II...



Een vet comic-stijltje, een spannend nieuw universum pittig gemaakt door een dosis mythe en religie, een vechtsysteem dat zowel de vingers als de ogen pleast; er is weinig mis met Darksiders. Toch wist de game niet door te dringen tot mijn top 5 of zelfs mijn top 10 van 2010, er mist gewoon iets aan...

Zo had ie had wel een verdubbeling aan speeltijd kunnen gebruiken, want voor een Zelda-achtig adventure is tien uur wel erg karig, en wat extra aanmoediging/beloning om de game tot het bot uit te wonen, had ook geen kwaad gekund.

Dus chop chop, Vigil Games, zet de aarzen van jullie in de zesde versnelling en fix ons een vet vervolg!

Wat Dood wel heeft

De nieuwe hoofdrolspeler Death is een wat soepeler kereltje dan zijn broeder Paardenman War. Hij kan hoger gelegen platformen bereiken door zich op katachtige wijze wat extra meters omhoog te krabbelen en op verder gelegen plekken komen door verticaal een eindje over een muur te rennen, zoals vele Prinsen van Perzië, pissige godendoders en ninja's hem al hebben voorgedaan. Met de dubbele zeisen die tot zijn standaard wapenrusting behoren, kan ie bovendien een stuk rapper koppensnellen dan de vorige hoofdrolspeler met z'n lompe zwaard.

Moest War al zijn powers terugverdienen door de game heen, iets wat ik een nogal fout action adventure cliché vind, Death is niets kwijtgeraakt en zal dus met een flinke zak vol trucjes beginnen. Sterker nog, hij heeft al meteen zijn apocalyptische ros, genaamd Despair, tot z'n beschikking, terwijl je het rijdier van War pas veel later in de game unlockte.

Natuurlijk ziet Death er heel anders uit, als een soort comic-achtige, Metal-versie van Magere Hein, maar deze look is nogal aan verandering onderhevig... En dáár, lieve maandbladlezertjes, worden de veranderingen pas écht interessant.

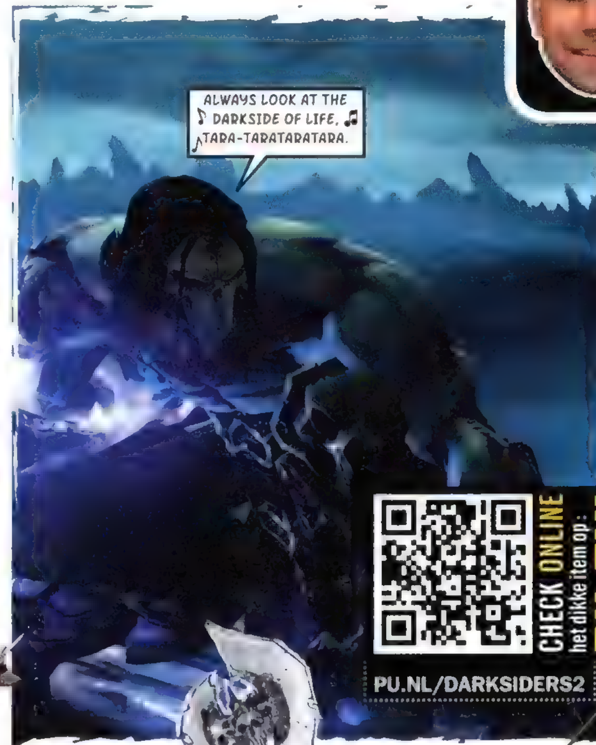
Weetje•Weetje

Volgens de knakkers van Vigil Games is de Wii U dus echt minstens zo krachtig als de PS3 en Xbox 360. Eindelijk eens bevestiging!









CHECK ONLINE het dikke item op: PU-TV!
PU.NL/DARKSIDERS2



Heer der Botten

Maar laat ik eerst, halverwege deze tekst, bij het begin beginnen; namelijk als Death erachter komt dat zijn broeder War genaaid is door de Charred Council (die hem beschuldigt van het té vroeg beginnen van de Apocalypse), iets waar hij erg pissig van wordt.
Hij besluit, tegen de orders van de Council in, zelf op zoek te gaan naar de waarheid en in de presentatie die wij te zien kregen, bracht hij daarvoor een bezoekje aan The Lord of Bones. Inderdaad, de vader van de wereldberoemde pornoster Ben Dover.
Beetje vreemd dat de gebeurtenissen uit dit deel in dienst lijken te staan van die uit het vorige, als een soort nageboorte, een subverhaallijn. Maar wie weet staan ons nog wat verrassingen te wachten en is Death uiteindelijk meer dan War z'n dienstbitch.
Om die meneer Bones te ontmoeten, moet Death een enorm, vliegend paleis betreden dat voortgetrokken wordt door twee slangachtige vissen die, om de epiek te vergroten, tegen elkaar aan rammen en schreeuwen als een verongelijkte Siamese tweeling. Een setting die me hard deed denken aan Pandora's Temple in God of War 1 (jeweetwel, op Chronos z'n rug) vermengd met die grote paarden in The Steeds of Time uit GOW 3.
De vergelijking met de topserie van Sony gaat dus nog steeds op en dat is ook nog steeds een compliment.

> *Volgens de Bijbel heten de Four Horsemen of the Apocalypse: Death, Famine, War en Pestilence. In Darksiders heten ze Fury, War, Death en Strife.*
>
> Weetje•Weetje

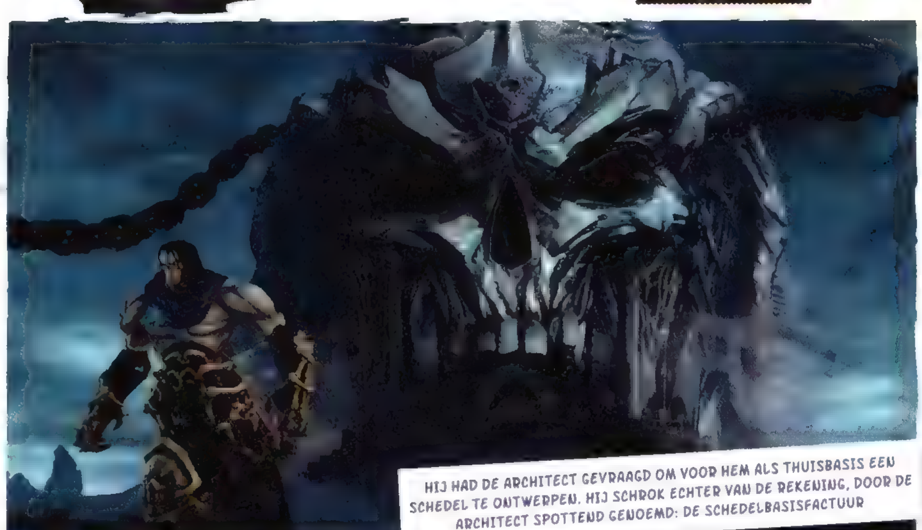
Don't fear the Reaper

Op deze vissenkoets ontvouwt zich een klassieke action adventure, compleet met de nodige platformelementen, eindbaasgevechten en puzzels.
Gelukkig zorgen de gevechten er nog steeds voor dat Darksiders II genoeg afwijkt van een Zelda, want ze zijn een kleine factor 22,5 stoerder en indrukwekkender.
En dan is er nog het verrassingselement dat deze game voor mij hoog boven zijn voorganger zal uittillen: jawel, een flinke emmer RPG! De vijanden droppen loot zodat Death betere armor kan dragen, de Horseman levelt met behulp van XP om zo z'n skilltree uit te kunnen breiden en z'n attributes, verdeeld in Strength, Defense en Agility, te verhogen én er zijn sidequests!
Het komt er dus op neer dat Darksiders een RPG-upgrade krijgt, en dat zou wel eens een briljant idee kunnen zijn... Vrees de Reaper dus niet; hij heeft cadeautjes meegenomen!

> *Death kan dus dood, maar hoe Vigil dat in beeld gaat brengen is nog onduidelijk.*
>
> Weetje•Weetje

BIJ SOMMIGE PLAATJES HEB JE MEER 'T IDEE VAN 'WAT IS HET NIET?' HET IS GEEN TRAVESTIET OP NAALDHAKKEN IN EEN INGESTORTE GROLSCH VESTE. HET IS GEEN PEDOFIELE PRIESTER MET EEN DRUIPNEUS IN TEGENWIND.





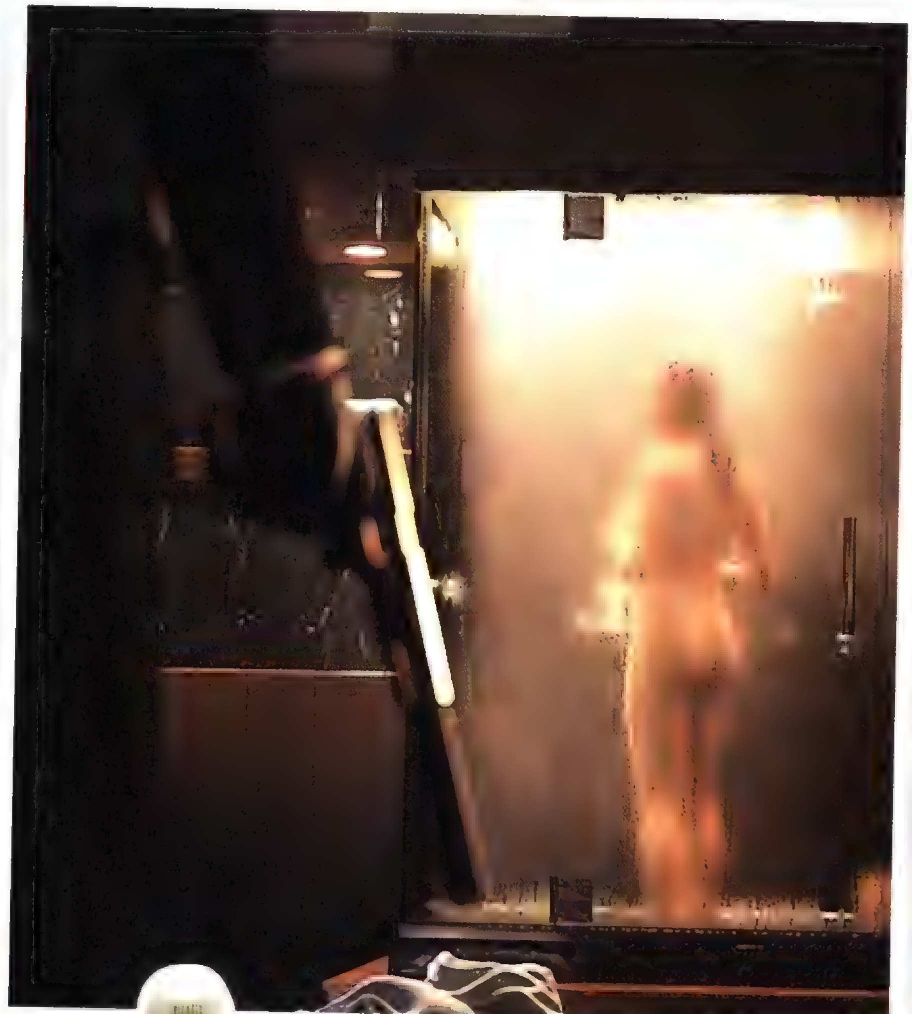
HIJ HAD DE ARCHITECT GEVRAAGD OM VOOR HEM ALS THUISBASIS EEN SCHEDEL TE ONTWERPEN. HIJ SCHROK ECHTER VAN DE REKENING, DOOR DE ARCHITECT SPOTTEND GENOEMD: DE SCHEDELBASISFACTUUR

HITMAN

ABSOLUTION

Sinds het eerste deel heeft Jan een zwak voor de Hitman-serie. Zou dat iets met de overeenkomstige haardracht van de kale killer te maken hebben? Codename 47 keert hoe dan ook terug in stijl...

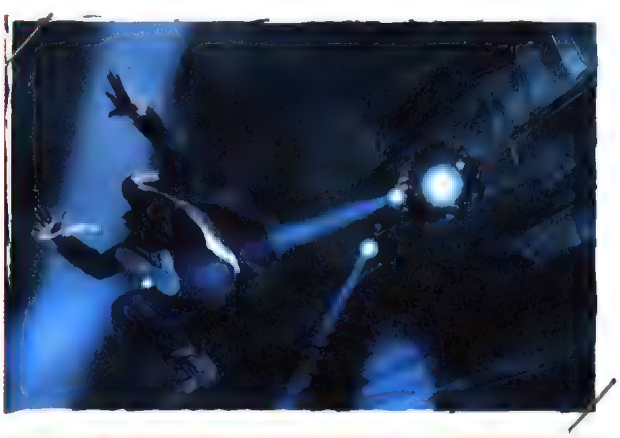
PC | PS3 | XBOX 360 FIRSTLOOK

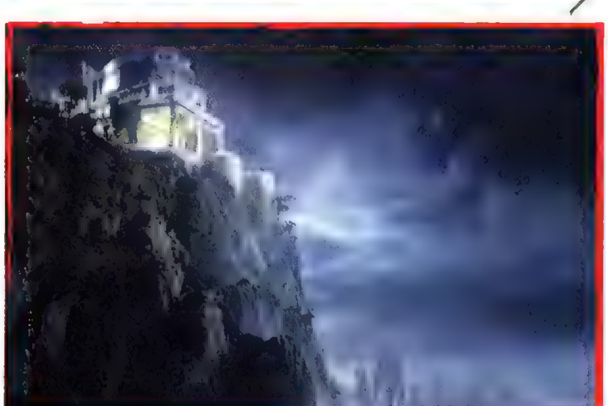


Hitman: Blood Money zag in 2006 het licht maar daarna werd het stil rond de kale killer. Het Deense IO Interactive richtte zich op Kane & Lynch (tja...) en sprak het kind in zichzelf aan met Mini Ninjas (leuk!), maar nu zijn ze gelukkig weer terug op het oude nest. Gelukkig inderdaad, want Hitman, dat is wat gamers willen van de Denen!

Grimmig

Als de demonstratie van Hitman Absolution (die ik samen met nog wat journalisten in een veel te warm en druk perskamertje bijwoonde) de vlag is die de lading van de game dekt, dan wordt Absolution de donkerste, hardste en grimmigste Hitman uit de reeks. De nieuwe engine (Glacier 2.0 voor de liefhebbers) is tot heel wat mooie beelden in staat. Waar de vorige games wat 'bleekjes' aanvoelden qua belichting en sfeer, toont Hitman Absolution een donkere, maar gelikt vormgegeven wereld vol details en niet-speelbare personages die jou op de hielen zitten. De game die wat betreft looks en vibe nog het meest in de buurt komt, is Batman: Arkham Asylum/City.

















Jager wordt prooi

In Hitman Absolution draait alles nog steeds om Codename 47, de huurmoordenaar die weer iconisch verbeeld wordt met zijn strakke maatpak, rode stropdas, leren handschoentjes en natuurlijk de kale schedel met streepjescode in de nek.

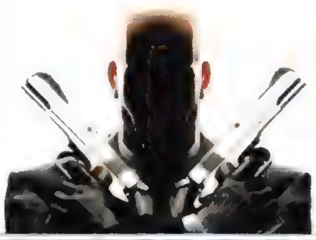
Toch is de gameplay flink op de schop gegaan. De kale, koelbloedige, kranige, kalme, kordate, kortgeknipte killer is namelijk deze keer zelf de prooi waar op gejaagd wordt. Het is dan ook belangrijk dat hij zich in allerlei situaties staande houdt zonder ontdekt te worden. Dat kan door je sluipend van a naar b te begeven, door belagers stilletjes uit te schakelen, door je te vermommen als politieagent en zo hele stukken zonder problemen door te wandelen, of een combinatie van al die dingen. Maar je dient echt constant op je tellen te passen, want iedereen is naar jou op zoek.

"IEDEREEN IS NAAR JOU OP ZOEK."

Hashpijp

Meer dan ooit heb je in Absolution de vrijheid om te doen en laten wat je wilt. De levels zijn veel groter van opzet en de ruimtes veranderen ook steeds weer. Op het ene moment bevind je je in een enorme hal van een oude bibliotheek, het volgende moment sluip je in het trappenhuis van diezelfde bibliotheek, weer later klauter je via een balkon naar een nabijgelegen appartement waar een stelletje overjarige hippies aan een hashpijp zit te lurken, waarna je je weg vervolgt terug naar de hal van het gebouw waar inmiddels het hele landelijke politiekorps naar je op zoek lijkt!

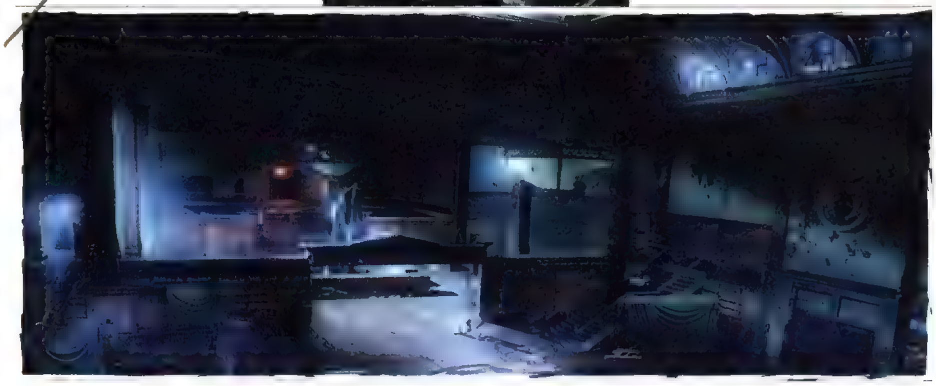
Over deze route doe je met gemak een dik uur en als je heel stealthy wilt spelen, zonder iemand om te brengen, ben je er zo twee uur mee bezig. En dat was nog maar een deel van het hoofdstuk.



Veel nieuws

De eerste indruk die Hitman Absolution achterlaat, is een goede: grote levelopbouw, een engine die prachtige, gedetailleerde en sfeervolle setpieces neerzet, een andere opbouw qua spelstructuur, en heel veel nieuwe foefjes en manieren om je belagers te omzeilen of uit te schakelen.

Overigens verwacht ik niet dat je in de uiteindelijke game in ieder hoofdstuk als opgejaagd wild zult fungeren. Als de trailer iets verraadt dan is het wel dat je uiteindelijk ook zelf op zoek gaat naar slachtoffers (om zaken op te helderen of oude schulden te vereffenen?), maar hoe de vork precies in de steel zit, zullen we pas in 2012 weten...





HITMAN 2: DE FILM

De Hitman 2 film schijnt nog steeds in de maak te zijn en wel onder de bezielende leiding van de vrij onbekende Spaanse regisseur Daniel Benmayor.

De eerste film kende een budget van dertig miljoen en wist honderd miljoen op te brengen.

Hitman 2 zou in 2012 uit moeten komen.



FINAL FANTASY XIII-2

PREVIEW | PS3 XBOX 360



Volgend jaar verschijnt Final Fantasy XIII-2. Heb je de eerste Final Fantasy XIII al gespeeld? Dan kun je wat Jurjen betreft meteen doorspringen naar de pagina hiernaast. Nog niet gespeeld? Lees dan gewoon hieronder verder.

Deel 1: Voor mensen die FF XIII niet gespeeld hebben.

Wat ben je nou voor lamzak? Final Fantasy XIII, een van de grootste en mooiste Japanse RPG's van deze generatie, ligt al twee jaar in de winkel, en jij hebt 'm nog niet gespeeld? Ga je schamen en haal die game vandaag nog in huis! Hij hoeft je niet meer dan 23 euro te kosten. Tenminste, voor dat bedrag heb ik zelf de game een paar maandjes geleden gekocht.



> "Samengevat: minder lineair, meer afwisseling."

Aanleiding

Jaaaa, inderdaad, ik was tot voor kort zelf ook zo'n lamzak die Final Fantasy XIII had laten passeren. Pas toen ik een uitnodiging kreeg om Final Fantasy XIII-2 te komen checken, zag ik genoeg aanleiding om de eerste XIII te gaan spelen. Vóór die tijd leek het spel me eerder goed voor mooie plaatjes dan voor interessante gameplay. Ik had ook gehoord dat het spel extreem lineair was, en de gevechten nogal simpel. Het leek me gewoon niets voor mij.

Vijftig uur

Inmiddels heb ik zo'n vijftig uur in het spel gestoken, komt het eind in zicht, en is XIII toch nog een van mijn favoriete Japanse RPG's van de huidige generatie geworden. Door de inderdaad extreem lineaire reis die je maakt (tenmin-

PUZZELS!

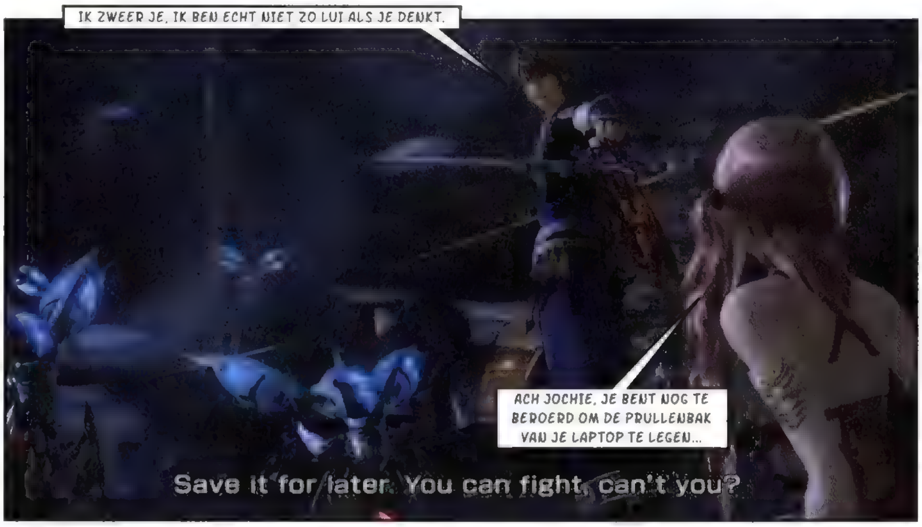
Af en toe raak je verzeild in paradoxen die twee werelden of tijdlijnen met elkaar verbinden. Om uit zo'n paradox te ontsnappen, moet je telkens een kleine puzzel oplossen. In de demo die ik speelde moest ik bijvoorbeeld op de juiste manier over verdwijnende tegels lopen om alle kristallen eraf te pakken. Erg simpel, maar dat zal later in het spel wel moeilijker worden.



ste, tot het elfde van de dertien hoofdstukken) mist het spel het avontuurlijke gevoel van een meer traditionele RPG als Xenoblades, maar het vechtsysteem maakt veel of misschien wel alles goed.

Paradigma's

Omdat binnen dit vechtsysteem aanvankelijk alles automatisch verloopt, vond ik de eerste helft van het spel wat saai, maar geleidelijk aan begonnen de gevechten meer input te verlangen, en ontwikkelde Final Fantasy XIII zich tot een pittig, complex, buitengewoon gracieus strategiespel, waarin alles draait om



het experimenteren met verschillende, diepgravende gevechtsstrategieën, en het bijtijds wisselen tussen de paradigma's die de rollen van je helden bepalen.

Aandringen

XIII-2 belooft wàt meer vrijheid en variatie rond de gevechten, maar ik denk niet dat je die game echt zult begrijpen of waarderen als je de eerste XIII niet hebt gespeeld. Dus vertrouw me, haal die game in huis, laat je meevoeren door het lineaire pad tot je de mooie stukken hebt bereikt, en bedank me later nog maar eens voor het aandringen, lamzak.

Deel 2: Voor mensen die FF XIII wel gespeeld hebben.



Een brand met 54 slachtoffers? Dat noemen we sinds kort een Breivik.

Aha, mooi zo. Dus jij hebt Final Fantasy XIII al gespeeld. Dan begrijp je dat je XIII-2 niet mag missen. Dat spel gaat namelijk niet alleen meer van hetzelfde leveren, maar gooit ook nog eens wat vernieuwingen in de mix die eigenlijk allemaal verbeteringen lijken te worden. Oké, misschien met uitzondering van het feit dat je vijanden niet langer zichtbaar door de wereld zwalken.

Flandragora's

Ik rende met Serah en het nieuwe personage Noel door een regenachtig stadje, toen ik plots werd belaagd door twee - tot dat moment onzichtbare - Flandragora's. Tegelijk met die monsters verscheen een klok in beeld. Omdat ik de monsters aanviel terwijl de wijzer nog in het groen stond, scoorde ik een pre-emptive strike, waarna ik ze razendsnel staggerde en vernietigde.

Het mooiste kwam echter in het resultatenscherm dat volgde, toen ik zag dat zo'n Flandragora aan mijn team werd toegevoegd.

Feral link

Inderdaad, dat is toch wel een van de tofste vernieuwingen die ik ontdekte, dat je monsters kunt toevoegen aan je team. Bij mijn volgende gevecht heette de Flandragora ineens Flanbanero, en bleek hij van de orde der Ravagers te zijn.

Toen het balkje onder hem was gevuld, kon ik een Feral Link uitvoeren, wat betekende dat ik door op in beeld springende knoppen te drukken (als in een QTE) zijn 'hundred fists'-actie op de vijand kon loslaten. De ingelijfde monsters vechten verder automatisch, maar wisselen wel mee met de paradigma's die je kiest.

Praten

Ander prettig nieuws: er is veel meer ruimte om je omgevingen te verkennen en je eigen pad door die omgevingen te kiezen, terwijl je deze keer te maken kunt krijgen met plotseling instortende muren en andere dynamische gebeurtenissen.

Ook nieuw: je kunt waar je maar wilt met een druk op de knop springen (!), er zijn drukbevolkte steden waarin je ouderwets gezellig met mensen kunt praten (!), en er zijn dit keer échte puzzels (!). Dus eigenlijk lijkt XIII-2 precies de dingen te gaan bieden waar het de eerste XIII een beetje aan ontbrak. Samengevat: minder lineair, meer afwisseling.

Goedmaken

Het enige wat ik nog niet begrijp, is waarom die random battles met onzichtbare vijanden uit 1985 weer van de rommelzolder zijn gehaald. Maar ondertussen heb ik zoveel vertrouwen in de makers van deze Final Fantasy's gekregen dat ik in al mijn jeugdige naïviteit geloof dat zelfs dit oude/nieuwe aspect de gevechten nog leuker zal maken.

Aangezien ik nog wat had goed te maken voor mijn (overigens zeer terechte) 'fuck you Square Enix' in de Puzzle Bobble review van twee maanden geleden, wil ik alleen dit nog even kwijt: I love you Square Enix! ★



'Double Trouble' slaat op 't feit dat ie al gewond aan de battle begon. Hij was namelijk gevallen met z'n fiets omdat z'n broekspijp vast bleef zitten in de ketting.

VERHAAL

Final Fantasy XIII-2 begint vijf jaar na het einde van XIII. Lightning is verdwenen naar een andere wereld. Iedereen denkt dat ze dood Is, maar haar zusje Serah weet wel beter.

De reddingstocht (die qua verhaal dus min of meer tegenovergesteld is aan die uit de voorganger) voert je naar Pulse, Cocoon, en natuurlijk die duistere wereld waarin Lightning is beland.



VERWACHTING *JURJEN:*

Of Final Fantasy XIII nu echt een verlenging nodig had betwijfel ik, maar nu XIII-2 toch komt, is het mooi dat de game wat meer afwisseling en vrijheid zal bieden. Mijn vertrouwen in Square Enix is hersteld.

- ☺ Minder lineair, meer zelf doen en kiezen.
- ☺ Monsters rekruteren, woohaaa, gotta catch 'em all!
- ☺ De game oogt stukken fraaier dan de voorganger.
- ☹ Random battles met onzichtbare vijanden.

RPG
SQUARE ENIX
Q1 2012



EL SHADDAI

ASCENSION OF THE METATRON

Jurjen werpt zich wel vaker op als profeet van obscure spellen, maar wat hij op deze pagina's raaskalt over El Shaddai begint naar godsdienstwaanzin te neigen. Lees zelf maar eens wat hij in een koortsachtige roes allemaal op papier heeft gekwakt, misschien kun jij er chocola van maken.

PREVIEW

PS3 XBOX 360

En in deze tijden zullen alle mannen spellen spelen, en die spellen zullen als avonturen zijn. En zij die de avonturenspellen maken zullen rijk worden, en met hun rijkdom over de aarde heersen. En deze heersers der aarde zullen hun volgelingen tot slaven maken door ze telkens dezelfde shit door de strot te douwen.
Maar uit de zee der eigenzinnigheid zal zich verheffen een nieuwe profeet rijp van belofte. En zijn belofte zal daaruit bestaan dat hij beantwoordt aan de tien geboden die hij zichzelf heeft gesteld. Deze geboden zullen door het volk met hoon en spot worden ontvangen, aangezien hun hoofden van shit vervuld zijn. Maar wie oren heeft, die hore.

I

Gij zult de naam van God dragen

El Shaddai betekent zoiets als 'Almachtige God' of 'God van de Bergen'. Het spel is dan ook gebaseerd op een Bijbels verhaal, dat van Enoch, wat stiekem niet in de Bijbel staat maar in de dode zee rollen is opgetekend. Als de priester Enoch moet je zeven gevallen engelen tot inkeer brengen om de zondvloed te voorkomen, en onderweg krijg je het aan de stok met aartsengelen als Michael en Gabriël.

II

Gij zult als een Wii spel ogen

Nee, het is geen technisch wonder dat El Shaddai. Leuk hoor, die spectaculaire beeldeffecten en unieke stijl, maar ze lijken vooral bedoeld om de gebrekkige technologie van het spel te maskeren. Personages ogen kaal en simpel, animaties zijn niet vloeiend maar robotachtig, zoals in Streetfighter. Objecten zijn omlijst met kartelrandjes. Tel daarbij de kale vlaktes en irritante tutorial waarmee het spel begint, en aan een slechte eerste indruk valt niet te ontkomen.

III

Gij zult het simpel houden

El Shaddai houdt het spelen eenvoudig met slechts één actieknop en één blokknop. Door niet als een dolle op die knoppen te rammen maar met je timing te variëren, kun je toch nog aardig wat verschillende acties uitvoeren.
Je kunt ook wapens van vijanden roven. Er zijn drie verschillende wapens, en je kunt ze niet upgraden. Meestal is het de kunst om per vijand het juiste wapen te kiezen, aangezien je dit rotspapier-steen-achtige voordelen biedt.

IV

Gij zult vaag zijn

Dat verhaal over die engelen enzo, neem het met een korreltje zout. Er valt in het spel namelijk geen touw aan vast te knopen, en waarschijnlijk is dat ook niet de bedoeling. Het achtergrondverhaal is meer een basis voor de sfeer en een excuus om je geest te bedwelmen met pulserende, 'bad trip'-achtige werelden vol groteske gruwelen, koorgezang en ontwrichtende beelden. Duiven met bokshandschoenen als hoofden, Lucifel (ja, met een l aan het eind) met een mobiele telefoon en paraplu, Gods aangezicht in de wolken... je kijkt op een gegeven moment nergens meer van op.



> **"Bad trip'-achtige werelden vol groteske gruwelen."**

V

Gij zult moeilijk zijn

De meeste levels bestaan uit lineaire wegen die zich vol gaten en vijanden door de geflipte omgevingen wentelen. Om over die gaten te springen zijn zuivere platform skills nodig, terwijl de vijanden zich ook niet zomaar laten passeren. Aan het eind van de demo bereikte ik een eindbaas, die in een halve minuut het harnas van mijn lijf beukte, en de volgende seconde mijn leven nam. Ik had geen kans.

VI

Gij zult mild zijn

Om frustratie te voorkomen, compenseert El Shaddai zijn pittige niveau met milde straffen. Een sprong in de diepte betekent dat je vlak voor die sprong weer in het level wordt gedropt. Eindeloos vaak, tot je het hebt gehaald. Verslagen door een eindbaas? Het spel gaat gewoon verder, een paar levels verderop krijg je een herkansing tegen diezelfde eindbaas. Het spel zet je nooit ver terug, zodat je moeizaam maar gestaag kunt vorderen.

VII

Gij zult diepgang hebben

Anders dan je in een dergelijk spel zou verwachten, kun je je personage of wapens niet upgraden. Om bij een volgende ontmoeting met een eindbaas toch verder te komen dan de vorige keer, moet je de lessen die je ondertussen leerde ter harte nemen. Je leert gaandeweg bijvoorbeeld op welk moment je



Vecht je met zo'n strijkijzerkop dan spreek je ook wel van een bout'em up.



De beste lulzwengelaars hebben zo'n grote, dat ze niet alleen de temperatuur van het water met hun snikkel kunnen meten maar ook de diepte.

Het woord Metatron stamt uit de Bijbelse mythologie en verwijst naar Enoch, een aartsengel die zijn hemelse carrière als aards mens is begonnen.

Weetje•Weetje

precies op de actieknop moet drukken om een voordeel te halen. De diepgang zit 'm niet in de spullen die je draagt, maar in de skills die je leert.

VIII

Gij zult herhalen

Los van de waanzinnige omgevingen, verandert er in de loop van het spel maar weinig. Je springt van platform naar platform, slacht een groepje vijanden, en springt weer verder. Dat gevoel van groei, wat je in andere spellen krijgt door een steeds langere levensmeter en steeds sterkere voorwerpen te verzamelen, zit 'm in El Shaddai alleen in het toenemen van je skills. Wat natuurlijk verfrissend is, maar het is de vraag hoe lang het leuk blijft.

IX

Gij zult volgen

El Shaddai is weliswaar zeldzaam origineel, maar toch ook schatplichtig aan spellen die eerder verschenen. Het ritmisch knoppendrukken in hysterische omgevingen lijkt geïnspireerd door Rez en Bayonetta, terwijl er ook wel invloeden uit Okami (graphics) en Devil May Cry (gameplay) zijn te herkennen. Dat laatste is niet zo gek als je bedenkt dat de character ontwerper van Devil May Cry en Okami, Takeyasu Sawaki, de hoofdontwikkelaar van El Shaddai is.

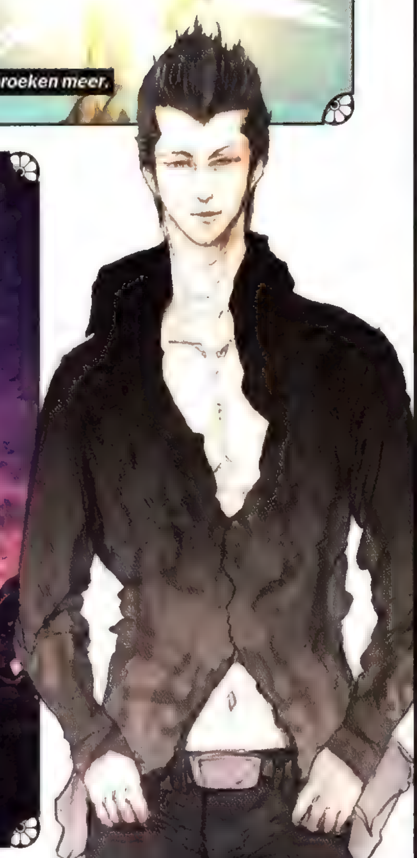
X

Gij zult binnenkort in Europa neerdalen

El Shaddai werd op 28 april al uitgebracht in Japan, waar het door het magazine Famitsu werd verwelkomd met een nette 8,5. Om je eigen oordeel over het spel te vormen hoef je niet lang meer te wachten, want El Shaddai ligt bij ons vanaf 9 september in de winkel. ★


Sinds ik in India op vakantie ben geweest, draag ik nooit witte onderbroeken meer.







VERWACHTING ***JURJEN:***

Een avontuurlijk vechtspel dat je niet met upgrades steeds sterker maakt maar groeiende skills vereist, het is zo ouderwets dat het nieuw voelt. Hopelijk blijft het hemelse spelgevoel in het complete spel overeind.

- Lekker apart in sfeer en verhaal.
- Zuivere skills vereist.
- Technisch geen wonder.
- Behoorlijk vaag verhaal.

UTV IGNITION
BEAT'EM UP/ADVENTURE
9 SEPTEMBER 2011

WARHAMMER 40K

SPACE MARINE

MULTIPLAYER



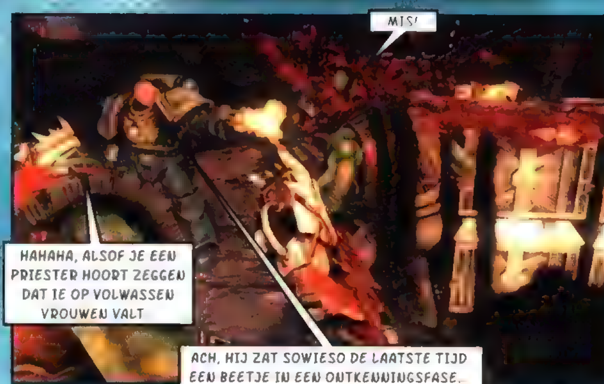
Het gestamp, gekreun en gesuis deed denken aan dertig walvissen die een poep en plas orgie op het droge aan het houden waren, maar het bleek Wouter die de lompste multiplayer ooit speelde. Die van Warhammer 40K: Space Marine...

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Als je denkt dat Marcus Fenix en z'n COG-maten weinig subtiel rondstampen vanwege de metalen platen die ze om hun manboobs meetorsen, dan heb je de Space en Chaos Marines nog niet gezien. Zich voortbewegend als een broodje dinosaurus met lood, schieten de genetisch gemanipuleerde mariniers in het rond met kogels ter grootte van kindervuistjes en plasmaballen maatje paardenhoofd. En ook in de multiplayer moet je niet verwachten rond te kunnen huppelen als een fruitig balletdanseresje.

> *Tijdens de laadtijden van Space Marine kreeg ik de volgende 40K-wijsheid te verteren: 'Succes is measured in blood, yours or your enemies.'*
>
> **Weetje•Weetje**



> "Bruut knallen en rondstampen als een Brontosaurus."



Three times no lady

De logheid van de Marines is echter wel variabel, want in de MP van Space Marine kun je kiezen uit drie verschillende klassen. De Tactical knakker kan met een druk op A over de grond rollen om aanvallen te ontwijken, met X een mes ter grootte van een klein zwaard te voorschijn halen waarmee hij mêlee-rammen uitdeelt en hij zeult middelzware wapens, waarmee hij zich met een gangetje van zo'n zes km per uur verplaatst.

De Devastator daarentegen is het meest trage wezen ooit sinds Moby Dick z'n oma het loodje legde. Hij heeft minigun-achtige wapens, zijn mêlee-move is een uiterst slome 'This is Sparta'-schop en hij sjokt met een snelheid waarin ik mezelf herken.

De Assault klasse is heel andere koek; deze marinier loopt in een gezond drafje, kan zichzelf de lucht inschieten met de jetpacks op z'n rug, hakt er op los met een keur aan hamers en zwaarden in z'n rechterhand en schiet met z'n andere hand lichte Bolter pistolen leeg.



Als er een fabrikant zou komen die het ontwerp van die staf zou ombouwen tot pleeborstel, zou Wouter 'm na gebruik nog aflikken ook.



Achterlijk!

De drie klassen resulteren in totaal verschillende speelwijzen, ook omdat elk z'n eigen perks heeft die je unlockt in een level-systeem, en dat leidt tot een slagveld waar je nooit precies weet wat je kunt verwachten.

Daarbij kan je het uiterlijk van elke soort Space/Chaos Marine echt op bizar veel manieren customizen, evenals de wapens, waarmee deze multiplayer genoeg verslavend materiaal te bieden heeft voor gasten die niet zo van de lichtvoetigheid zijn.

En ja, het is compleet achterlijk dat deze game in dezelfde maand uitkomt als Gears of War 3, maar laten we die vergelijking maar even vergeten, en ervan uitgaan dat niemand genoeg lompe steroïdenknakkers in z'n leven kan hebben...

> *Nog eentje dan, want wijsheid kun je nooit genoeg hebben: 'A mind without purpose will wander in dark places.'*
>
> **Weetje•Weetje**



VERWACHTING ***WOUTER:***

De multiplayer van Space Marine trekt me zelfs meer dan de singleplayer. Lekker customizen, bruut knallen en rondstampen als een brontosaurus; het is adrenaline en testosteron in een drie centimeter dik harnas gepropt.

- ☺ Geen *knal* *knal* *knal*, maar *BAM* *BAM* BOEMMMM*!
- ☺ Drie soorten Space Marine, drie verschillende manier van lol.
- ☹ Niet voor mensen die graag zo snel mogelijk sterven na een spawn.

SHOOTER / ACTIE
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
9 SEPTEMBER 2011



DRIVER
SAN FRANCISCO

MULTIPLAYER

Een jaar geleden maakte Jan z'n eerste proefritje met Driver: San Francisco. Over het nieuwe spelmechanisme SHIFT had hij toen nog z'n bedenkingen, maar na z'n laatste speelsessie is die scepsis vrijwel verdwenen.

Driver: San Francisco is van een totaal ander kaliber dan genre-broeders Gran Turismo, Forza Motorsport en DiRT. Waar die games tot hun strotje gevuld zitten met ontelbare modi, auto's, editors, tracks en geurkaarsen die brandend rubber simuleren, richt Driver: San Francisco zich vooral op instant fun. Met de ultieme car chase city San Francisco als decor, een dikke honderd realistisch sturende bolides en filmische achtervolgingen is het dan ook volop genieten geblazen.

Shift

In het Rotterdamse Manhattan hotel stonden zes demopods opgesteld en mocht ik zes van de in totaal elf multiplayer modi testen.

Het gebruik van SHIFT staat ook in de multiplayer mode centraal. Deze nieuwe functie stelt je in staat in één keer uit je auto te springen, met de camera vliegensvlug boven de enorme stad te zweven en terug in een andere auto te duiken. Bij een race kun je zo binnen enkele seconden weer in de buurt komen van degene die voorop rijdt.

Maar je kunt ook tegemoet rijdend verkeer (NPC) gebruiken om koplopers bruut tot stilstand te brengen: SHIFT jezelf in een truck met oplegger en ram frontaal de speler die je moet hebben. Even hilarisch als doeltreffend.

Vetste onderdelen

De modi die mij het meest zijn bijgebleven, zijn Trail Blazer en de teamonderdelen Capture The Flag en Defend/Attack. Met name die laatste twee zijn traditionele modi die je wel kent uit shooters, maar in combinatie met SHIFT heeft Ubisoft een match made in heaven gecreeerd.

CTF laat de speler de vlaggendrager rammen om het ding af te pakken en vervolgens moet je als een dolle stier naar je basis elders in de stad scheuren. Echter, als je de vlag hebt, kun je geen SHIFT gebruiken.

In Defend/Attack mogen de aanvallers van de basis geen SHIFT gebruiken, de verdedigers wel. Alles wat die moeten doen, is de aanvallende partij rammen. Vice versa zullen zij door de basis (een rode of blauwe cirkel) moeten scheuren voor een punt.

In Trail Blazer is het ieder voor zich en moet je zo lang mogelijk in het lichtgevende spoor van je voorganger blijven voor punten, en reken maar dat iedereen elkaar van de weg probeert te rammen voor het beste plekje.

> **"De teambased modi zorgden voor veel gejoel, gescheld en gelach."**

Gejoel

Met name de teambased modi zorgden voor veel gejoel, gescheld en gelach in de suite van het hotel.

In CTF bijvoorbeeld zullen de twee teamleden die de vlag NIET hebben (die heeft het derde teamlid) zich constant als kamikazepiloten voor de bumpers van het vijandelijke team werpen. Bovendien wordt er voortdurend over en weer ge-SHIFT in auto's waarbij je soms net een seconde eerder of later bent dan de tegenpartij.

Hoe leuk dit allemaal gaat worden, kan ik het best illustreren door jullie te vertellen dat de Ubisoft medewerkers ons aan het eind van de dag echt bijna letterlijk van de demopods moesten wegtrekken, anders stonden we er nu nog te gillen van de pret. ★









VERWACHTING ***JAN:***
Of de SHIFT optie ook in de verhalende campagne overeind blijft, is nog even afwachten, maar ik heb sinds de Midtown Madness serie niet meer zoveel dikke fun gehad met een racegame in multiplayer.

- Handling wagens
- SF is groooot!
- Multiplayer madness dankzij SHIFT
- Werkt SHIFT wel in een verhalende singleplayer?

RACEGAME
UBISOFT REFLECTIONS / UBISOFT
2 SEPTEMBER 2011

RESISTANCE 3



Speciaal voor deze preview speelde Jeroen nog even Resistance 2 uit. Dat had de brave borst namelijk nooit gedaan, omdat ie naar eigen zeggen die game gewoon niet goed genoeg vond. Hopelijk bevalt dit derde deel 'm beter…

PS3 PREVIEW

Over Resistance 2 was ik niet erg te spreken. Ik heb die game dan ook alleen maar uitgespeeld omdat ik aan de slag zou gaan met het derde deel. Een derde deel waar ik, en dat zeg ik eerlijk, niet op zat te wachten. Wat mij betreft had de Resistance serie een stille dood kunnen sterven. De serie mist karakter, iets dat een concurrent als Gears of War of Insomniac's eigen Ratchet and Clank wel heeft.

"Wie weet speel ik dit derde deel straks wel voor mijn plezier!"

Hetzelfde trucje

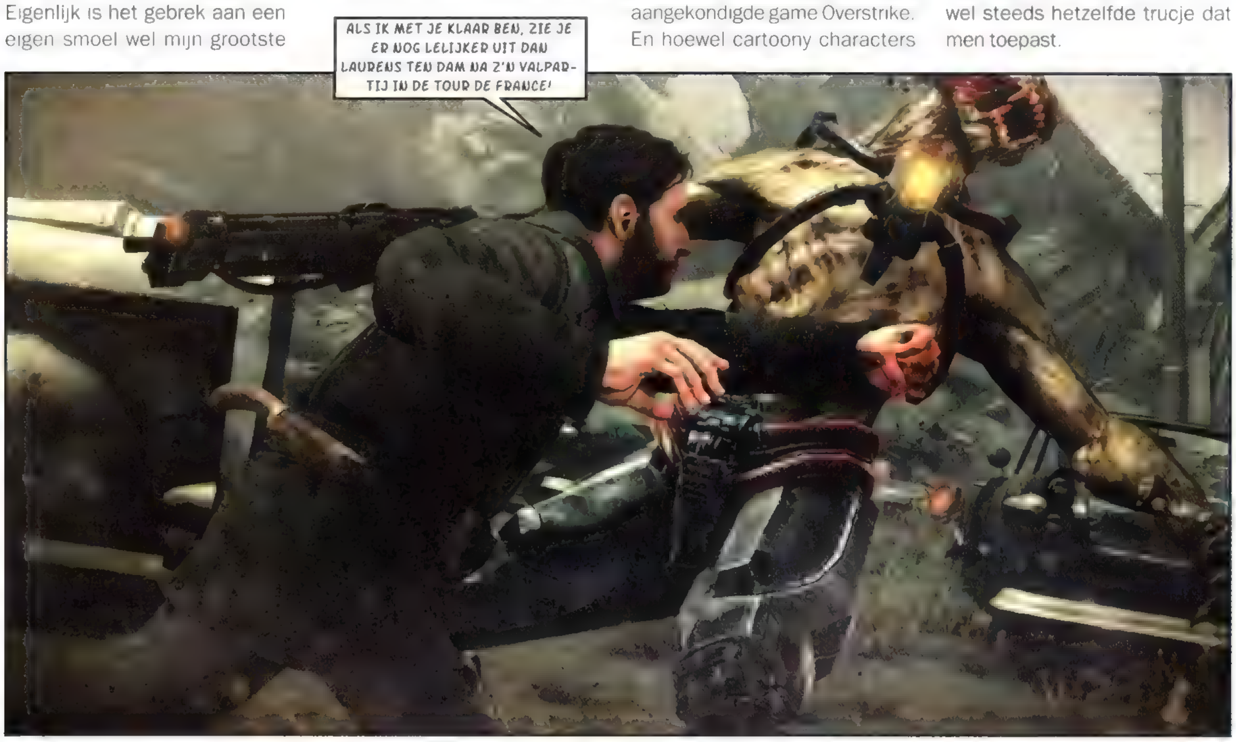
Eigenlijk is het gebrek aan een eigen smoel wel mijn grootste probleem met de serie. De guns bijvoorbeeld vind ik supervet. Dat is ook een specialiteit van Insomniac. Neem de Bullseye, een geweer dat als secundaire functie een kogel afvuurt die gelijk als een soort magneet fungeert waardoor ál je kogels automatisch op je tegenstander afvliegen. Handig voor vijanden die je te snel af dreigen te zijn. Of neem de Auger die dwars door muren heen kan schieten en als extra ook nog de mogelijkheid biedt om een scherm voor je op te werpen.

Insomniac is daar gewoon goed in. Ook Ratchet and Clank leunt hevig op wapens en dan met name op de gekke dingen die je er mee kunt doen, en hetzelfde geldt voor Insomniac's onlangs aangekondigde game Overstrike. En hoewel cartoony characters hun games soms wat meer impact en smoel geven, is het wel steeds hetzelfde trucje dat men toepast.



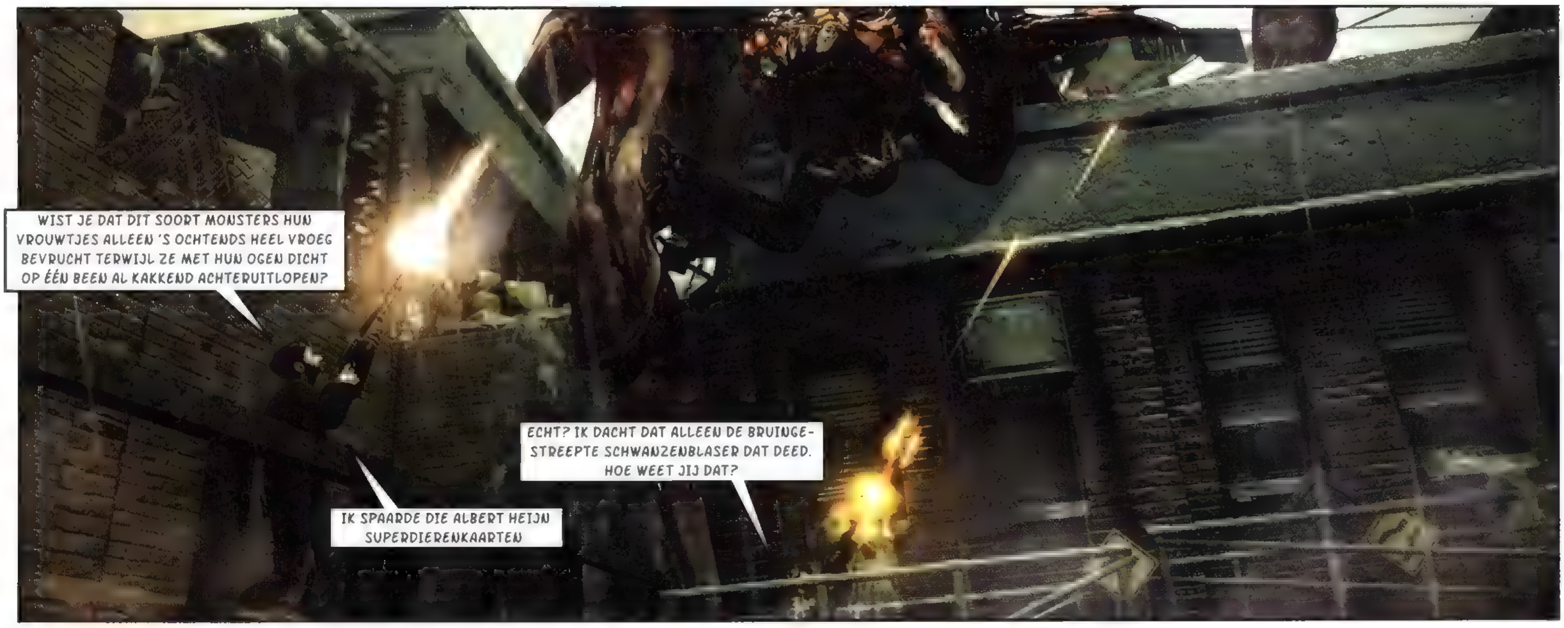
Roadtrip

Ook dit derde deel in de Resistance serie doet niet zo heel veel anders. Wèl is de gameplay wat



UPGRADES

Nieuw in Resistance (en een beetje geleend van Ratchet and Clank) is het feit dat je wapens automatisch verbeteren naarmate je ze meer gebruikt, waarbij ook de look and feel verandert.
Zo kan de sharpshooter na een upgrade een scope krijgen waarmee je de boel nog makkelijker onder vuur kunt nemen, of gaat het richten met de Bullseye net wat preciezer.
Het is een handige feature die het spelen met de verschillende wapens een stuk leuker maakt en tevens motiveert om de wapens ook vaak te gebruiken.



meer verhaalgedreven waardoor het lijkt dat je wat meer op je gevoel moet spelen.
De setting is eveneens aangepast. In plaats van de recht toe recht aan shootergameplay met mannen in legerkleding, geeft Resistance 3 je de controle over Joseph Capelli (jeweettoch?) en maak je niet langer deel uit van een legereenheid. Integendeel, je bent ondergedoken en hebt de strijd tegen de Chimera opgegeven... tot een bekende zijn neus laat zien (Malikov) en je op een roadtrip stuurt die je van Oklahoma naar New York zal leiden. Dat is in een notendop het verhaal.

Weetje • Weetje

De Resistance serie speelt zich af in Amerika, met uitzondering van de PSP game Retribution die de chaos vanuit Engels perspectief liet zien.

Met de verhaalgedreven gameplay die ik noemde, doelde ik echter meer op zaken buiten het verhaal om. Zoals de mogelijkheid om jezelf en anderen wat trager te (laten) lopen, en gesprekken te voeren met overlevenden. Op die manier zie je wat meer van de omgeving, hoor je verhalen van anderen en krijg je meer het idee dat je echt onderdeel bent van de wereld die de ontwikkelaars hebben geschapen. Iets dat je van de vorige delen niet kon zeggen, die waren zielloos.
Wat ook meewerkt aan "het gevoel" dat de game probeert neer te zetten, zijn de graphics. De look van de game is een stuk fraaier; minder clean, en veel smeriger en groezeliger. Er zit een dik grijsbruin filter overheen waardoor je het idee krijgt in een uitgestorven gebied te zijn beland. Het komt de geloofwaardigheid van het geheel zonder meer ten goede.





Fall of Man

Dat men bij Insomniac ook niet helemaal tevreden was over het tweede deel blijkt wel uit het feit dat we een aantal zaken uit deel 2 niet meer terugzien. Zo is het healthsysteem, waarbij je langzaam je gezondheid weer terugkrijgt, komen te vervallen en gebruikt men weer gezondheidpakketjes om je levensbalk aan te vullen. Dit maakt het knalfestijn een stuk spannender dan het 'schuilen en je bent weer gezond' principe.
Ook is het aantal wapens dat je mee kunt nemen niet meer beperkt tot twee, maar kun je weer voor een klein leger aan wapentuig met je mee zeulen. Niet heel realistisch maar wel een stuk leuker!
Ik vermoed dan ook dat men voor dit derde deel meer naar het eerste deel, Fall of Man, heeft gekeken dan naar de voorganger. Terecht in mijn ogen, want die was een stuk leuker.
De levels die ik tot nu toe van dit derde deel gespeeld heb, hebben me al meer plezier bezorgd dan alles uit deel 2 bij elkaar.
Ik heb dan ook goede hoop dat Resistance 3 mijn aandacht wèl weet vast te houden, en de serie eindelijk een eigen gezicht kan geven. ★



VERWACHTING *JEROEN:*
Alle zwakke zaken uit deel 2 zijn eruit gehaald en de toffe dingen uit het origineel zijn er weer erin gestopt, een zeer verstandige keuze in mijn opinie. Wie weet speel ik dit derde deel straks wel voor mijn plezier!

- ☺ Meer guns met je meezeulen.
- ☺ Upgradable guns.
- ☹ Standaard shooter actie.
- ☹ Het trucje met die wapens kennen we nu wel.

FPS/ACTIE
INSOMNIAC / SCEB
9 SEPTEMBER 2011



LUIGI'S MANSION 2



Na de demo van de tweede Luigi's Mansion drie keer uitgespeeld te hebben, belde Jurjen nog even met Luigi's opdrachtgever professor E. Gadd.

PU *Dus u gaat Luigi weer laten zuigen?*
Inderdaad. Al noem ik het liever geen zuigen maar 'onderzoek naar onverklaarbare entiteiten in monumenten'.
PU *Waarom Luigi? Waarom gaat u zelf niet zuigen?*
O jongens, krijgen we dat weer! Luister, ik heb de hersens, maar niet de spieren. Ik heb iemand nodig die jong is van lijf en leden.
PU *Maar nogmaals, waarom Luigi? Het is duidelijk dat hij doodsbang is. Waarom stuurt u Kirby niet? Die zuigt als een wilde.*
Kirby? Heb je dat beest wel eens met vuurballen en zwaarden zien smijten? We hebben het hier wel over monumenten, hè? Niet alleen landhuizen, maar ook kastelen en piramides. Het zou fijn zijn als die na afloop nog overeind staan.

Flashbangfunctie

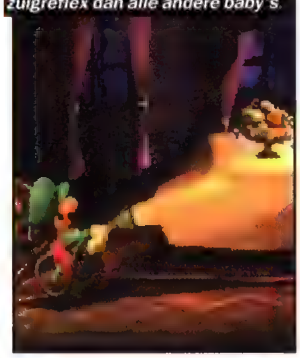
PU *Dus u stuurt liever een ongewapende schijtebroek dan een roze held om te zuigen?*
Ho ho, Luigi is niet ongewapend, hè? Hij krijgt dit keer de nieuwste Poltergust-stofzuiger mee, het 5000-type. Daar kun je wel drie of meer spoken tegelijk mee opzuigen. En z'n zaklamp heeft dit keer een flashbangfunctie.



Slim is Luigi niet.
Hij wilde patent aanvragen op een zaklamp op zonne-energie...



"Ach, zuig m'n lul!"



Al meteen na z'n geboorte had Luigi al een veel sterkere zuigreflex dan alle andere baby's.

PU *Een gangbangfunctie?*
Flashbang. Een flashbangfunctie. Zo'n flits waar je spoken mee kunt laten schrikken.
PU *Goh, interessant.*
Ja.
PU *En dildoman doet dit keer ook mee, hoorden we.*
Als je Toad bedoelt, inderdaad, die gaat helpen dit keer. Dus je hoeft je echt geen zorgen te maken.

PU *Dus eigenlijk laat u Luigi zuigen voor geld.*
Hè jongens, alsjeblieft. Hou op, schei uit.
PU *We vinden het spel nogal veel op de voorganger lijken. Komt een beetje over als geldzuigerij.*
God ja, er zijn inderdaad verschillende manieren waarop je het woord 'zuigen' kunt gebruiken, dat klopt. Al geven jullie met dat blad van jullie toch weer een heel nieuwe betekenis aan de term.



Omdat Luigi zo'n schijterd is, werd hij afgewezen bij het Engelse leger. Hij wilde bij de Green Berets.

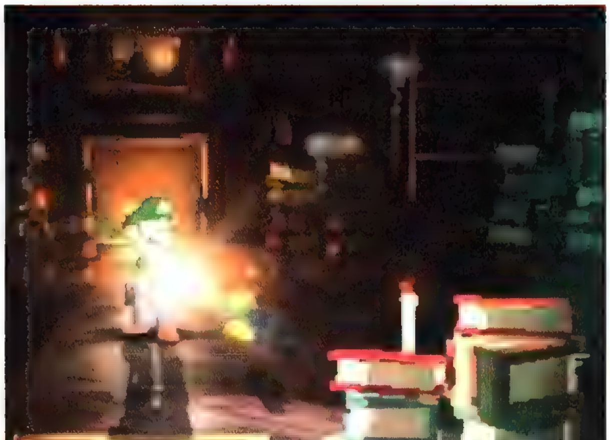
Geldzuiger

PU *Wat schiet Luigi zelf eigenlijk op met dit onderzoek?*
Het geld, hè. Er zit ongelooflijk veel geld in die oude huizen verstopt, en wat hij opzuigt mag hij houden.
PU *Hoe bedoelt u?*
Ach, zuig m'n lul! ★

DE BESTURING

Aangezien de knoppenlayout van de DS natuurlijk wat anders is dan die van de 3DS, vraag je je misschien af hoe je de nieuwe Luigi's Mansion moet gaan besturen. We gaan het je precies vertellen. Neem je 3DS in handen, en stel het je maar even voor.

- Je bestuurt Luigi met de circle pad. De richtingen van stofzuiger en zaklamp bewegen met hem mee.
- Je kunt omhoog richten met Y, of omlaag met B.
- Als je de circle pad beweegt terwijl je B ingedrukt houdt, gaat Luigi rennen.
- L blazen.
- R zuigen.
- Met X doe je contextgevoelige dingen, zoals kasten openen.
- Een druk op de A-knop resulteert in een flits met je zaklamp.
- Je kunt die zogenaamde 'strobe' ook opladen door A ingedrukt te houden.
- Zo, nu ben je alvast een beetje aan de besturing gewend. Hoef je alleen nog maar zeven maanden te wachten om hem te kunnen gebruiken.



Weet je waarom veel dinosaurussen niet naar de bibliotheek durven?
Ze hebben bijna allemaal nog boeken die zeventig miljoen jaar geleden ingeleverd hadden moeten worden.



VERWACHTING *JURJEN:*
Een vervolg op Luigi's Mansion, onze gebeden zijn verhoord. Luigi's Mansion 2 ziet er geweldig uit en belooft slechts wat marginale vernieuwingen te bieden. Dus eigenlijk is wat mij betreft dat spel nu al geslaagd.

- Geweldige, kijkdoosachtige 3D-beelden.
- Veel dingen om met je zuigkracht te onderzoeken.
- Meerdere huizen en kastelen om te verkennen.
- Weinig nieuws in sfeer en mogelijkheden (ja, dat is in dit geval een plus)

ACTION ADVENTURE
NEXT LEVEL GAMES – NINTENDO
Q1 2012

GUILD WARS 2



Als er ergens gratis games te halen zijn, dan is Jan er altijd als de kippen bij. Hij was dan ook de aangewezen persoon om in het altijd gezellige Hamburg met de laatste versie van de gratis MMO Guild Wars 2 te gaan spelen.



Het woord 'gratis' uit de intro moet ik wel meteen even nuanceren, want je betaalt straks voor Guild Wars 2 (natuurlijk) gewoon zo'n 40 à 50 euro. Daarna ben je echter wel klaar met het trekken van de portemonnee, want in tegenstelling tot veel andere MMO's vraagt Guild Wars 2, net als deel 1, geen maandelijkse abonnementskosten. Een slimme keuze want dat was nu juist een van de redenen voor de grote populariteit van het eerste deel.

Time for a change

Het is alweer een slordige zes (!) jaar geleden dat het originele Guild Wars verscheen, een MMO gebouwd door ex-Blizzard leden die een instance based wereld prefereerden boven een zogenaamde persistent wereld. Het kwam er op neer dat je een meer persoonlijke ervaring beleefde en dat je niet alles deelde met honderden spelers die op dat moment ook in een bepaald gebied aanwezig waren. Voor Guild Wars 2 hebben de makers de nodige veranderingen in petto, waarvan de dynamische events en je persoonlijke verhaallijn het meest in het oog springen. Maar ook Group Dungeons en onderwatergevechten hebben absoluut mijn aandacht getrokken.

Legende

Wanneer je in het begin een ras kiest (Human, Sylvari, Norn, Asura of Charr) en vervolgens een van de acht klassen, maak je daarna als het ware een CV aan die betrekking heeft op je achtergrond (van adel, een wees of van arme komaf), ben je nederig of juist heel eigenwijs, wat is je slechtste karaktereigenschap en ga zo maar door. Al deze keuzen hebben gevolgen voor jouw persoonlijke verhaal dat zich gedurende de hele Story mode verder ontwikkelt. Iets dat je onder andere meekrijgt middels fraaie tussenfilmpjes die zich aanpassen aan de door jou gemaakte keuzen.

Dynamisch

Dynamic Questing is een andere belangrijke pijler van Guild Wars 2. In de praktijk komt het er op neer dat je niet langer mensen met grote uitroeptekens boven hun hoofd zult tegenkomen. Uiteraard krijg je van diverse NPC's nog steeds tips om bepaalde personages te bezoeken die interessante info voor je hebben, maar de game herbergt heel veel dynamische events.

Je bezoekt bijvoorbeeld een dorpje, en op dat moment komt een man aangesprint met de mededeling dat een roedel wolven een kudde schapen aanvalt. Dan is het aan jou om te beslissen: kom je in actie of niet. Je zult dus nooit meer naar een stuk bos worden gestuurd waar tien monsters slaafs staan te

> "Blizzard is gewaarschuwd!"









DE GUARDIAN

Als ik op dit moment een beroep moest kiezen in GW2 dan zou het de Guardian zijn. Als vechtersbaas/bazin kunt je zowel goed overweg met een toverstaf als met zwaarden of een enorme hamer. Tevens gebruik je veel magie, zowel defensief als offensief. Daarbij zien de effecten van de skills van de Guardian in battle er ook nog eens erg fraai uit!



wachten totdat jij ze neer komt hakken puur voor de Grinding XP. Alles is geplaatst in een context en je komt je queesten en vijanden in feite verhalenderwijs tegen. Zo speel je beetje bij beetje je eigen legendarische geschiedenis bij elkaar.

Koppie onder

Nieuw is ook onderwater combat. Dat klinkt misschien lame maar dat is het in GW2 niet. Onderwater valt heel wat te beleven en te vinden. Wat te denken van gezonken galjoenen vol kunstvoorwerpen en schatten, overblijfselen van verloren gewaande beschavingen en unieke flora en fauna. Tegelijkertijd zijn de vijanden onderwater van een totaal ander kaliber en die dien je dus ook anders te bevechten.

Onderwater beschik je over een soort zuurstofkapje zodat je niet na iedere twintig seconden lucht moet happen aan de oppervlakte. Je spreuken en wapens zijn hier ook anders dan op 't land; zo gebruik je bijvoorbeeld een harpoen en een vuurspreuk die nu een wolk hete stoom afschiet of een bepaald gebied laat koken. Dat levert erg leuke taferelen op.

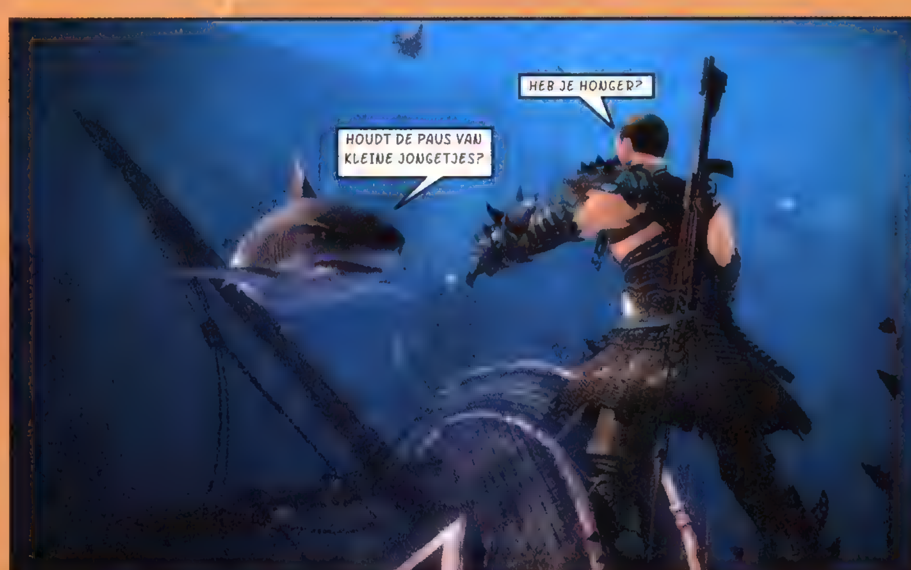
Kerkerclubjes

Mijn speelsessie in Hamburg bestond uit drie onderdelen. Het begin van de game, het doorspelen met een pre-made level 28 character en Group Dungeons. In alle drie de gevallen viel op hoe vlot en soepel GW2 speelt. De actie is een stuk sneller dan je gewend bent van MMO's en de veelvoud aan stoere moves, vaak verdeeld in verschillende stances, zagen er heel tof uit en waren heerlijk om uit te voeren.

In de aanvullende Group Dungeons dien je samen te werken en dan komen de verschillende beroepen pas echt goed tot hun recht. Jammer dat tijdens de speelsessie de meesten toch weer voor eigen gewin gingen terwijl je - als je elkaar helpt - de gewonnen XP deelt, ook als je niet vanaf het begin bij een gevecht betrokken bent.

Groepkerkers kennen feitelijk twee versies: de Story mode versie en de Exploration variant. Als je de Story mode hebt doorgespeeld, kun je terugkeren naar de kerkers om vervolgens totaal andere vijanden, bossfights en items te vinden.

Ik kijk nu al uit naar de dag dat ik de bèta invite in mijn inbox vind. ★



WANNEER KOMT IE NOU?

Arenanet stelt het geduld van haar fans wel erg op de proef. In augustus 2010 meldde men al dat de game er 'bijna aankwam'. Inmiddels zijn we een jaar verder en moet dan eindelijk de bèta van start gaan.

Ingewijden melden dat de game misschien nog wel eind dit jaar het licht ziet... het zou met de stilte rond WoW momenteel een uitgekiend releasemoment zijn.



VERWACHTING *JAN:*

Guild Wars 2 speelt en voelt af, intuïtief, soepel en herbergt flink wat positieve veranderingen binnen het inmiddels veilige, van conventies aan elkaar hangende genre. Blizzard is gewaarschuwd!

- Battle moves sneller en flitsender dan in andere MMO's
- Dynamic Events & onderwater combat
- Geen maandelijkse abonnementskosten
- Nog geen info Guild system

RPG
ARENANET / NCSOFT
EIND 2011 / BEGIN 2012

GOLDENEYE 007

RELOADED



PS3 XBOX 360 PREVIEW

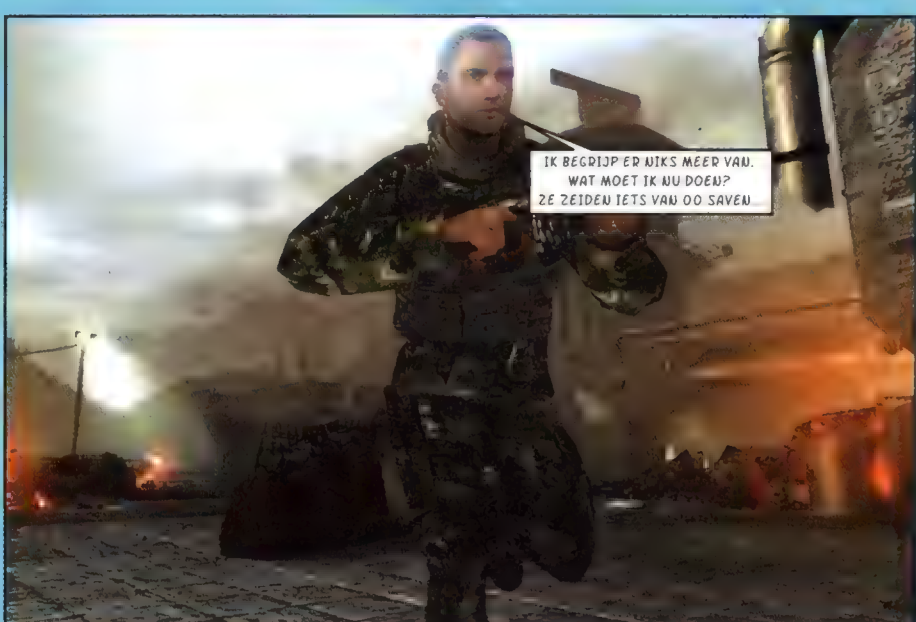
Eindelijk krijgt GoldenEye 007 een HD versie. Ward weet niet hoe je schaamte of gêne spelt en geeft dan ook gewoon toe het origineel nooit gespeeld te hebben. Maar misschien is hij daarom wel de juiste man om te checken of de game zich staande houdt tussen het huidige shootergeweld.

GoldenEye was eind jaren negentig zijn tijd vooruit. De N64 game zette een nieuwe standaard voor shooters op een console. Je had een game in handen die je stealthy door een singleplayer liet spelen, plus een splitscreen multiplayer voor met je vrienden op de bank.
Tegenwoordig stellen we andere eisen aan console shooters. Dan denk je niet aan GoldenEye, maar aan een Call of Duty, Halo of Battlefield.
Je wilt online kunnen spelen, wapens kunnen vrijspelen, een mode waarin je golven met vijanden moet verslaan en een singleplayer als een Hollywood achtbaanrit.
GoldenEye op de HD consoles heeft dat allemaal, gaat dus met z'n tijd mee, maar is zijn tijd niet meer vooruit.

Call of Bond

Tijdens de presentatie van GoldenEye 007: Reloaded wist ik niet of ik nou naar een James Bond game aan het kijken was of naar een level uit Call of Duty: Modern Warfare.
Voor de PS3 en Xbox 360 is de game weliswaar van de grond af opgebouwd met een nieuwe engine, maar het lijkt er sterk op dat Eurocom (dat ook de Wii versie maakte) leentjebuur heeft gespeeld bij de Call of Duty franchise. Dat is aan de ene kant positief, want dat betekent dat de game er goed en herkenbaar uitziet voor een nieuwe generatie gamers, maar een echt Bond gevoel miste ik daardoor wel een beetje.
Toch, dat 'Bond gevoel' was destijds nou ook niet echt de reden voor het succes van GoldenEye; het was gewoon een goede game of het nou gekoppeld was aan een beroemde SAS-agent of niet.





Net als op de Wii?

De singleplayer van de HD versie van GoldenEye is dezelfde herinterpretatie van de N64 versie zoals je die al kent op de Wii, alleen nu met graphics van deze tijd. Daarnaast kun je nog steeds met vier man splitscreen multiplayeren of met zestien man online. Niet veel nieuws onder de zon als je de Wii versie al gespeeld hebt dus.
Gelukkig is er ook een kakelvers onderdeel toegevoegd: de MI6 Operations Challenge mode.

Sam Mendes, bekend van American Beauty, is de regisseur van de 23e Bond film die in 2012 uitkomt.

Weetje•Weetje



In echte ouderwetse shooters is zelfs het beton gewapend.

> "Nergens zo bijzonder en vooruitstrevend als het origineel."

Kies uit vier verschillende modi, Elimination, Assault Base, Stealth of Wave Defense, en slacht zoveel mogelijk vijanden af in een beperkte tijd of bewaak terminals tegen golven van vijanden terwijl je gegevens downloadt. Dit soort missies hebben meerdere shooters, maar GoldenEye brengt het naar een nieuw niveau.

Challenge me!

Wat de MI6 Operations vooral leuk maakt, is het feit dat je de instellingen van een missie volledig kunt aanpassen. Er zijn zo'n tien verschillende dingen te veranderen, zoals de tijd die je hebt of de intelligentie van je vijanden. Hoe moeilijker je het jezelf maakt, hoe hoger je score. Zie het als de skulls in Halo.
Deze score kunnen je vrienden vervolgens weer verbreken, omdat ze een melding krijgen dat jij ze van hun troon hebt gestoten.

Weetje•Weetje
De vorige Bond game: 007: Bloodstone was bij hoge uitzondering niet gebaseerd op een Bond film.

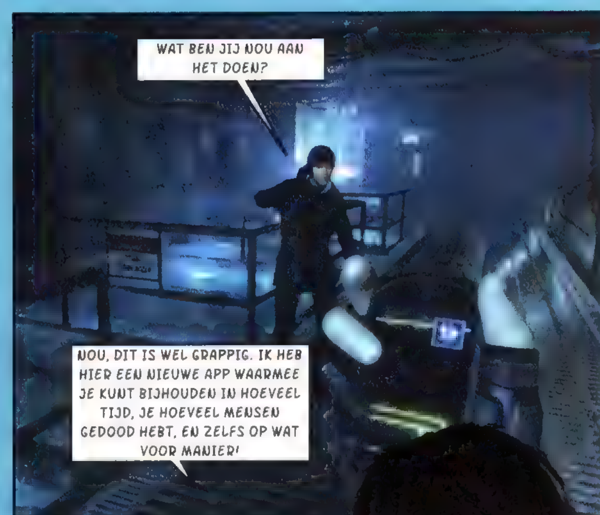
Wil je de score van iemand anders verbreken, dan hoef je alleen maar op de score te klikken, waarna er een missie met precies dezelfde instellingen begint. Geen onnodig gepiel dus, maar gewoon click and play!

Het GoldenEye gevoel

Tijdens de singleplayer had ik meer het gevoel een level in Call of Duty te spelen, maar dan eentje waarin je meer moet sluipen. Ik zag op zich dan ook geen dingen waarmee deze GoldenEye zich onderscheidt van een dertien in een dozijn shooter, buiten het feit dat het gehuld is in een nevel van nostalgie.
GoldenEye007: Reloaded moet het niet hebben van vooruit lopen op de concurrentie, zoals het origineel. Laat dat maar over aan Modern Warfare 3 en Battlefield 3. De kracht van deze GoldenEye zit 'm meer in het plezier dat het geeft om het met je vrienden te spelen in plaats van met miljoenen schreeuwende kinderen door je headset. Of dat nu samen op de bank is tijdens een potje multiplayer zoals vroeger, of door elkaars scores te verbreken van de MI6 Operations. GoldenEye is met zijn tijd meegegaan daar waar dat nodig was. De HD versie van de game heeft alles wat de zogenaamde shooter van nu moet bevatten: Het wordt echter nergens zo bijzonder en vooruitstrevend als het origineel.

De grote jongens

De Wii versie had het voordeel dat er niet veel concurrentie was qua shooters op de Nintendo console, op de PS3 en Xbox 360 is dat een heel ander verhaal. Het is alsof je van de Eredivisie naar de Premiere League overstapt; de concurrentie is veel groter en sterker.
Ook al wordt GoldenEye een degelijke game, het is nog maar de vraag of gevoelens van nostalgie en de MI6 Operations genoeg gewicht in de schaal leggen om boven te komen drijven in de zee aan console shooters. ★







Dit is een van de redenen waarom commando's altijd minstens schoenmaat 43 moeten hebben en geen naaldhakken mogen dragen.

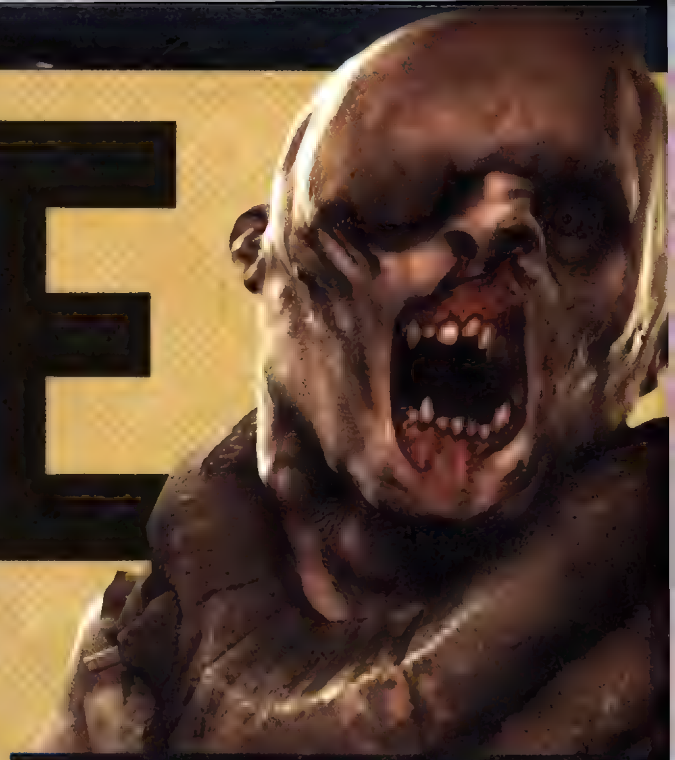


VERWACHTING WARD:
GoldenEye 007: Reloaded lijkt een meer dan degelijke game te worden met hoge replaywaarde. Maar is de game solide genoeg om overeind te blijven tussen de shooters van nu? Ik ben er nog niet helemaal uit.

- ☺ GoldenEye 007 in HD.
- ☺ Competitieve MI6 Challenges.
- ☹ Valt hij wel op tussen de shooters van nu?
- ☹ Niet veel nieuws onder de zon.

SHOOTER
ACTIVISION
Q4 2011

RAGE



Rage is al meer dan vier jaar in ontwikkeling, maar aankomende oktober ziet de door velen zo gehoopte comeback van id Software (Doom, Quake, Wolfenstein) dan toch eindelijk het licht. Jan laadde zijn geweer door en ging in Londen op mutantenjacht.

Eerder dit jaar speelde ik ergens in de besneeuwde bergen van Salt Lake City voor het allereerst met Rage. De nieuwe shooter van id Software met snufjes RPG en scheutjes open wereld gameplay kreeg ik toen in strak geregisseerde, losse delen voorgeschoteld.
Nu, op het hoofdkantoor van Bethesda in Londen, mag ik de game van het begin af aan spelen, compleet met openingscredits, verhalend filmpje en de eerste verkapte tutorial missie.

Roversbende

Nog geen vijf stappen uit de Arc - een futuristische schuilplek die mij weliswaar tegen de inslag van een enorme meteoor heeft beschermd maar niet kon voorkomen dat de Aarde is veranderd in een postapocalyptische wereld vol criminele bendes, moordende mutanten en gelukzoekers - word ik besprongen door een bandiet.
Nog voor ik m'n begrafenispolis kan checken, klinken er geweerschoten en valt mijn belager dood neer. Huh? Wat? Hoe?

(NIET) DOOD?

Rage maakt gebruik van checkpoints maar die liggen vrij ver uit elkaar. Gelukkig kun je op ieder moment, waar dan ook, je voortgang saven. Bovendien heb je nog een [illegible] redmiddel als je na een te veel aan kogels neergaat: een soort doe-het-zelf defibrillatorkit. Vang je een fatale kogel op met je lijf, dan kom je in een apart scherm voor een soort minigame annex Quick Time Event. Door met de twee pookjes en de linker en rechter triggers van je controller de juiste klik- en drukbewegingen te maken, kom je weer tot leven. Hoe nauwkeuriger je handelingen, hoe meer health je terug verdient...

Mijn reddende engel blijkt Dan Hagar te zijn die ergens verderop met wat vrienden en familie een kleine nederzetting runt. Samen rijden we in zijn buggy naar z'n uitvalsbasis en even later krijg ik van Dan een pistool met munitie. Mijn opdracht is simpel: ik moet zo snel mogelijk de maatjes van mijn belager van daarnet vinden en ze uitschakelen. Allemaal, een voor een. 'No one comes out alive', bijt Hagar me toe.

The Ghost

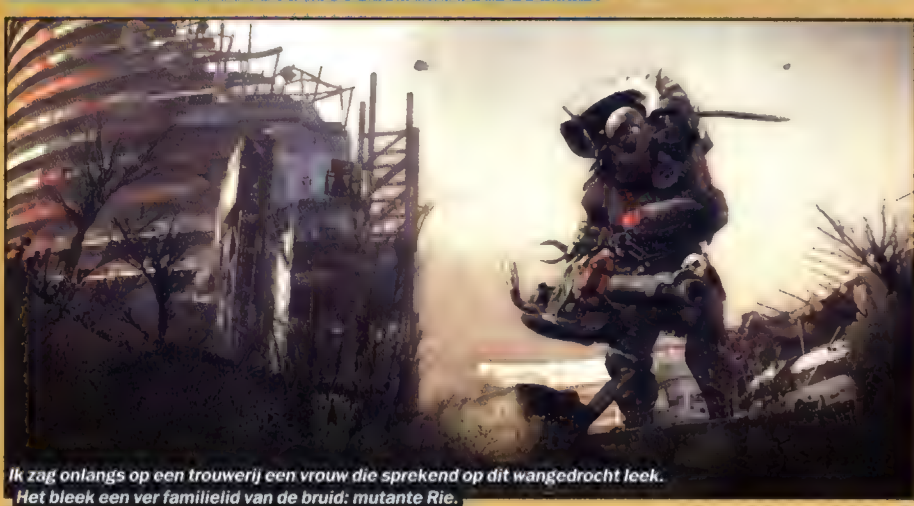
De simplistische kaart onder in beeld geeft via stippeltjes aan waar ik moet zijn en blauwe gebieden markeren plekken waar wat te doen is. Ik hop op een quadbike en scheur naar de aangeven plek.
Druk ik de X-knop in (ik speelde de Xbox 360 versie) dan krijg ik een tijdelijke boost en dat is best handig met diverse op buggy's voortrazende roversbendes op de loer.
Wanneer ik bij de basis van de bandieten kom, The Ghost



genaamd, verandert de speelstijl van een quasi-open game in een wat meer traditionele first-person shooter gameplay zoals we die van id gewend zijn. Toch zijn er wel degelijk verschillen...

En natuurlijk vergeet ik niet de dode lichamen te looten voor extra dollars en kogels. Alles wat je vindt, kun je verkopen bij handelaren, maar sommige losse onderdelen zijn te





Ik zag onlangs op een trouwerij een vrouw die sprekend op dit wangedrocht leek. Het bleek een ver familielid van de bruid: mutante Rie.

Kopen & verkopen

Tijdens het rondstruinen kom je voortdurend voorwerpen tegen zoals bierflesjes, kattenvoer (een delicatesse in The Wastelands!), radars, olievaten, radio's, gereedschap, munitie en ga zo maar door. Uiteraard pak ik alles mee wat ik tegenkom, de bandieten en mutanten die ik ervoor door hun kop knalde, hebben er toch niks meer aan.

combineren tot nieuwe voorwerpen zoals aangepaste munitie, bandages, of lock grinders. Niet alles verkopen, lijkt dus het devies.
Als ik The Ghost bende heb uitgemoord, rij ik terug naar Hagar en krijg ik een dik pak geld en een nieuwe opdracht. Ik moet medicijnen halen bij een naburige nederzetting. Daar aangekomen, moet ik eerst twee

opdrachten uitvoeren voor men mij wil helpen met de medicijnen. Ik dien ene Juno op te sporen die al dagen vermist is, en een radiotoren te repareren die geen signaal meer uitzendt. Er zit dus niks anders op dan weer op mijn quadbike te stappen en naar de aangegeven plek te racen.

Weetje • Weetje

John Carmack, mede-oprichter van id Software, is tevens oprichter van Armadillo Aerospace, een beginnend ruimtevaartbedrijf. Momenteel bouwt hij samen met het bedrijf Space Adventures aan een sub-orbital voertuig voor commerciële, toeristische doeleinden.

Wellspring

Met mijn net aangeschafte verrekijker zoom ik in waardoor ik vijanden op afstand makkelijker af kan knallen. Na wat schietpartijen, hoor ik ineens gekreun en gesmak. Een mutant doet zich tegoed aan de overblijfselen van de jongen waar ik naar op zoek was.

Met een ferme worp gooi ik een wingstick (een soort driepotige boemerang) in de nek van de mutant die in een klap dood is. Ik vind snel daarna de radio-installatie, zet een schakelaar om en via een zipline suis ik naar beneden.

Tijd om naar de nederzetting te gaan, het slechte nieuws te brengen en mijn nieuwe wapen, een dikke shotgun, in ontvangst te nemen als beloning. Tevens leert men mij hoe ik medicijnen moet maken, die ik vervolgens weer naar Hagar breng.

Er volgen nog wat fetch quests, maar eenmaal in de stad Wellspring heb ik alle vrijheid om te kiezen uit minigames (diverse kaart- en gokspelletjes), losse races, bounty hunt opdrachten, Mutant Bash TV deelname of verhalende missies. En dat is erg leuk. Even geen zin om te knallen? Dan ga je lekker racen om geld en onderdelen. Geen zin om de stad uit te gaan maar wel snel geld nodig? Knal mutanten af in de freaky Mutant Bash TV show. Heerlijk.

> "Knal mutanten af in de freaky Mutant Bash TV show."

Authority

Invloeden van games als Fallout en Borderlands zijn duidelijk aanwezig in Rage, maar id Software's signature is overal. De vrijheid om tussen de verhalende opdrachten door, verschillende jobs en zijmissies te doen is een verademing. Het upgraden van je wapens en je buggy houdt je aangenaam bezig omdat je steeds weer nieuwe explosieve speeltjes krijgt om mee te stoeien.

Een tikje jammer vind ik wel dat de latere vijanden van de geheimzinnige Authority wat minder beklijven dan de agressieve, lompe bendeleden en mutanten. De sprongetjes, accenten en geschreeuw, alsmede het af en toe onvoorspelbare gedrag (tegen muren oplopen, wegrollen) van de lomperiken vragen een hele andere benadering dan de cleane, zeer sterke en technologisch geavanceerde Authority soldaten die een stuk trager opereren maar wiens wapens en gadgets velen malen krachtiger en efficiënter zijn.

De Authority aanwezigheid breekt ook een beetje met de verder rommelige postapocalyptische Wild West vibe waar wapens met tape en doeken aan elkaar gebonden zijn en je rondrijdt in lekkende, piepende buggy's.

Nog een dikke maand en ik laat me met veel plezier onderdompelen in de smerige wereld van Rage. ★



Twente supporters trots op verbouwde stadion...







Ik heb vroeger zelfs twee buggy's gehad. Een voor m'n zoon en een voor m'n dochter.



VERWACHTING ***JAN:***
Deze hands-on sessie smaakte absoluut naar meer, veel meer zelfs. De volgende keer dat ik met Rage speel, zal dat ongetwijfeld met de review versie zijn, en ik zit me er nu al als een kind op te verheugen!

- ☺ Vrijheid tussen missies door.
- ☺ Racen met buggy's is cool.
- ☺ Universum & sfeer.
- ☹ Grafische slordigheidjes.
- ☹ Authority vijanden.

INFO
SHOOTER
ID SOFTWARE / BETHESDA
7 OKTOBER 2011

BATTLEFIELD 3



Op de E3 ontving Battlefield 3 vele tientallen prijzen, maar omdat Maarten als Call of Duty fanboy toch nog overtuigd moest worden, stuurden we hem naar Zweden voor een kennismaking met... de console versies!

Dat Battlefield 3 er straks waanzinnig uit gaat zien, weten we inmiddels al. De lichtinval, de rook na een ontploffing, de gedetailleerdheid van de wapens en omgevingen... het is eyecandy to the max, en laat de graphics van Modern Warfare 3 er uitzien als een ongestelde vrouw in de overgang. Daarbij moeten we echter wel beseffen dat alles wat we tot nu toe zagen, op de PC gespeeld werd. MW3 hebben we daarentegen op de Xbox 360 gezien en gespeeld. De vergelijking is in dit stadium dus niet helemaal terecht.
Daarom was ik ook zo benieuwd naar de prestaties van Battlefield 3 op de consoles, en laten de gasten van DICE me nu precies daarvoor naar Zweden hebben laten komen.



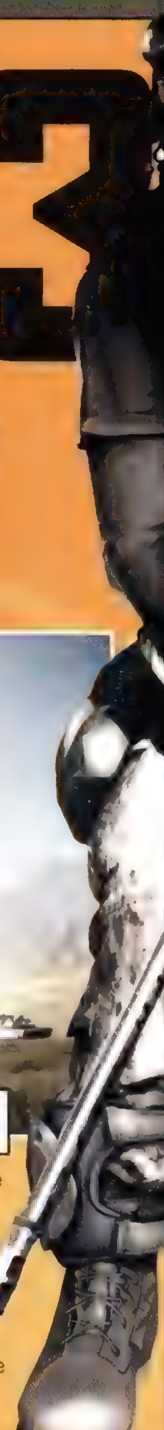
Operation Métro

Net als op de E3 mocht een handjevol journalisten aan de slag met de multiplayer map Operation Métro, die zich afspeelt in hartje Parijs. Het level is onderverdeeld in drie fasen. Ik speelde de aanvallende partij in de Rush mode waarbij je de punten A en B moet vernietigen. Zoals je gewend bent van de Battlefield serie luistert het samenwerken met je squad erg nauw omdat je uit verschillende klassen kunt kiezen en je elkaar ook daadwerkelijk nodig hebt.
Het team waar ik mee speelde bestond boven de grond uit assault (voorheen medic), recon (snipers), support (soldiers met ammokistjes) en engineer (bezit een rocketlauncher en kan voertuigen repareren). Ik koos zelf voor de assault class.

Onder de grond

Meteen nadat we succesvol twee bommen hadden geplaatst, gingen we over naar fase twee van de game. Met onze squad, die nu bestond uit een assault en drie support spelers, maakten we het metrostelsel van Parijs onveilig.

Hoewel DICE de nieuwe Battlefield echt als opvolger ziet van BF2 en niet van BF Bad Company 2, ga je toch automatisch vergelijken met laatstgenoemde, helemaal omdat ik die nog regelmatig speel.
Direct zie je nuanceverschillen zoals bij het reviven van teammaten. Je kunt nu als speler kiezen of je de revive accepteert of dat je toch liever een punt opoffert om bijvoorbeeld een nieuwe class te kiezen.





> "Een beleving die je op alle fronten overweldigt."

Totaalervaring

Tot mijn verbazing wonnen we met het team gamejourno's drie keer van de developers, maar hoewel we extreem goed samenwerkten, had ik ernstig het vermoeden dat die rukkers van DICE ons expres hadden laten winnen. Duidelijk werd sowieso dat teamplay beloond wordt op alle fronten, van spot assists (een tegenstander selecteren zodat je team 'm ziet) tot het geven van surpressing fire.
Ik kreeg al vrij snel antwoord op m'n vraag waarmee ik naar Zweden vertrok: Battlefield 3 ziet er ook op de consoles fantastisch uit. Het benadert waar mogelijk zelfs de kwaliteit van de PC. Toch denk ik dat daar niet eens de grootste kracht van de game in schuilt. Die zit 'm puur in de totaalervaring. Alles kan naar de klote, het overdonderende geluid, de stemmen en de A.I. van je teammaatjes, het schieten met de wapens en vooral de teamplay die lonend is.
Het geeft je het gevoel dat je digitaal oorlog aan het voeren bent, in plaats van dat je een schietspelletje speelt, zoals bij de Call of Duty's van de laatste jaren.
Het is een beleving die je op alle fronten overweldigt, en dan maakt het maar weinig uit dat het er op de PC wellicht nóg een tikkeltje vetter uitziet dan op de consoles.





PATRICK BACH
EXECUTIVE PRODUCER EA / DICE

PU: ***Die Rush en Conquest mode gaat onderhand wel wat vervelen. Is het niet eens tijd voor wat anders?***
We gaan Team Deathmatch toevoegen en zijn nog bezig met meer onderdelen. Je hebt nog niet alles gezien.

PU: ***Hoe zit het met killstreaks? Kun je naast punten sprokkelen nog op een andere manier beloond worden?***
Ik wil dat spelers beloond worden voor teamwork. Reviven, objectives halen enzovoort. We zouden nooit zoiets doen als killstreak rewards. We willen het juist balanceren. De rijken moeten niet rijker worden en de armen armer, zeg maar. Dat past niet in het Battlefield concept.

PU: ***Waar ben je het meest trots op met betrekking tot het productieproces van BF3?***
De eerste keer dat we op de GDC de game lieten zien. Ik was verbijsterd door het feit dat de mensen het zo goed vonden. Omdat we er zelf al zo lang mee aan de slag waren, waren wij eraan gewend en dus werden we volkomen verrast door al die enthousiaste reacties. Op dat moment beseften we pas dat we echt iets bijzonders hadden gepresteerd.

PU: ***Kun jij het verschil tussen Call of Duty en Battlefield verwoorden?***
In het algemeen is BF3 een game met grotere maps waarbij je meer variatie en tactische gameplay krijgt. Sommige mensen maakt dat bang. Je moet het begrijpen en willen. Modern Warfare 3 is een game waarbij repetitieve onderdelen voorkomen en waar veel elementen uit BF3 niet in zitten.



Andy McNab
Voor een videogame bevat BF3 veel realistische elementen. Dat komt mede doordat EA de hulp heeft ingeschakeld van Andy McNab. De man heeft achttien jaar in dienst van het Britse leger geopereerd op de meest bizarre locaties. Wat te denken van Irak tijdens de Golfoorlog of zes weken in een krijgsgevangenenkamp in Bagdad? Genoeg avonturen en missies om een boek over te schrijven, en dat heeft hij dan ook gedaan, meerdere zelfs, met als bekendste Bravo Two Zero. In totaal zijn er van z'n boeken meer dan dertig miljoen exemplaren verkocht.
McNab adviseert DICE op het gebied van wapens, het realisme en de bewegingen van de soldaten in de game. Activision doet dit al jaren met de Amerikaan Hank Keirsey, maar ik heb het vermoeden dat de Britse variant van EA iets serieuzer te werk gaat.



The Russian
Andy verleent niet alleen z'n expertise aan Dice, maar voegt op zijn eigen manier ook iets toe aan de Battlefield serie door een boek te schrijven genaamd Battlefield: The Russian. Het vertelt het verhaal van Dmitri 'Dima' Mayakovsky, maar dan vanuit Dmitri's point of view. Het loopt parallel met de gebeurtenissen van Battlefield 3 en moet gelijktijdig uitkomen.
Op dit moment is Andy net begonnen met tikken. Die moet dus nog even doorbikkelen want Battlefield 3 ligt immers 25 oktober al in de winkels! ★





VERWACHTING *MAARTEN:*
Battlefield 3 ziet er op de consoles natuurlijk een tikkie minder mooi uit dan op de PC, maar dat is slechts bijzaak, want de game gaat overal rocken als een gek! Of ik dit jaar BF3 of MW3 speel? Allebei, want die games zijn zo verschillend dat vergelijken eigenlijk nergens op slaat.

- Teamplay is lonend.
- Overweldigende totaalervaring.
- Graphics ook op consoles top.
- Maar nèt effe minder dan op PC.

SHOOTER
DICE / EA
25 OKTOBER 2011

STRONGHOLD 3



PREVIEW

PC

Men neme een katapult, een stormram en een leger joelende ridders met maar één doel voor ogen: het vernietigen van het vijandelijke kasteel. Tijdloos vermaak natuurlijk, maar Jan vindt het bóuwen van kastelen minstens zo leuk.

Naast de Settlers en de Anno serie zijn er nog maar weinig bouwsims/RTS combinaties voorhanden vandaag de dag. Het genre is "vercasualiseerd" tot gratis spelletjes waarin men zich op websites en Facebook bezighoudt met schapen scheren, boerderijtjes onderhouden en stadjes bouwen. Leuk voor je moeder, maar met bouwsims of RTS games heeft het weinig te maken. Stronghold 3 is dus een even welkome als zeldzame aanvulling op het door mij zo geliefde genre.

Serieuze zaak

Stronghold is een gameserie die je eerder van Duitsers verwacht, maar Firefly is toch echt een Britse ontwikkelaar. Duitse invloed is er echter weldegelijk, aangezien Stronghold 3 de engine van Settlers 7 gebruikt. Dat zorgt ervoor dat, wanneer je een stevige PC hebt, er allerlei grafische extra-tjes in beeld flonkeren.
Overigens is Stronghold 3 een stuk minder koddig en kleurrijk dan Settlers 7 maar het bouwen van je eigen kasteel is dan ook een serieuze zaak! De makers keren hierbij terug naar de basics van Stronghold (1) aangezien Stronghold 2 in retrospectief te veel micromanagement huisvestte. Te veel randzaken die afleidden van hetgeen waar het werkelijk om zou moeten draaien: het bouwen van een vet kasteel, de vijand buiten de poorten houden en de oorlog winnen.



Deze scène speelt zich duidelijk af vóór de tijd dat het licht was uitgevonden. Dat zou pas zo'n vijftig jaar later gebeuren door een zekere koning Philips.

> "Gooi met zieke dieren om dodelijke epidemieën te veroorzaken."

KHADAFI: THE GAME

Zijn kastelen niet helemaal je ding, maar spreekt het genre je wel aan, dan wijs ik je graag op Tropico 4 dat nog dit jaar voor PC en Xbox 360 verschijnt. Als El Presidente mag je weer een bananenrepubliek volgens je eigen ideologie inrichten, waarbij je te dealen hebt met zaken als werkgelegenheid, toerisme, rebellie, export, import, een ministerraad en je eigen exorbitante schatkist. De game zal opnieuw de kenmerkende humor kennen, waarbij alle clichés rondom dictators aangenaam uitvergroot zijn.

Weetje•Weetje: *Ridders stonken heel erg omdat het zo moeilijk was om je te wassen onder al dat staal en kakken moest ook in je harnas.*





Bij het hof van koning Philips waren allerlei onderdanen bezig met de ontwikkeling van lampen. Zo was de hofnar bezig met spotjes, de beul met een hanglamp, de schatbewaarder met een spaarlamp en de koning zelf met een kroonluchter.

Vrijheid

Bouw je in de meeste RTS games door de maker voorbedachte gebouwen, hier is het echt jouw kasteel dat je maakt. De kans dat iemand anders precies het zelfde kasteel bouwt, is nihil.

Ook de vernietiging van een vijandelijk kasteel verloopt allerminst volgens standaard animaties. Bij een inslag wordt de schade aan een muur bepaald door de kracht en de hoek van waaruit je een rotsblok richting die muur katapulteert. En als je de muur niet neer krijgt, kun je altijd nog een zieke koe of schaap over de kantelen van het vijandelijke kasteel smijten om dodelijke epidemieën in het vijandelijke kamp te veroorzaken.
Nog een leuke nieuwe feature: een echte fog of war tijdens nachtgevechten. Met andere woorden: 's nachts zie je geen hand voor ogen en voor je het weet, staat er een vijandelijk bataljon katapulten voor je kasteelgracht. De dag- en nachtcyclus zorgt, naast mooie plaatjes, dus ook voor tactische invloed. Een verademing in dit bijna verloren gewaande genre. ★



VERWACHTING ***JAN:***

Dit is blokken bouwen voor volwassenen. En dat blijft leuk, net als blokken omgooien! Ik sta in ieder geval al in de startblokken om met de uiteindelijke game aan de slag te gaan.

- Smijten met zieke en dode dieren.
- Meer deel 1 dan deel 2.
- Bouw je eigen kasteel.
- Menustructuur wat rommelig.
- Komt wat moeilijk op gang.

BOUWSIM/RTS
FIREFLY STUDIOS / MINDSCAPE
SEPTEMBER 2011

NEVERDEAD



Volgens Jurjen biedt NeverDead genoeg interessante situaties en mogelijkheden om er door gefascineerd te raken. Wat wil je ook, met een held die niet dood kan gaan...

In de meeste verhalende spellen balanceer je constant op het randje van de dood. De dood is daarmee niet alleen de grootste vijand van de gamer, maar ook zijn grootste vriend. Want daar op het randje van de dood, daar wordt het pas spannend.
Kan een avonturenspel ook spannend worden als de hoofdpersoon niet dood kan gaan? We hebben natuurlijk al wat spellen met virtuele vangnetten gehad (Prince of Persia, Kirby). Maar wat nou als jouw personage gewoon niet dood kàn gaan? Wat als je het uit elkaar vallende lijf van een onsterfelijke bestuurt? Die interessante 'wat als'-vraag ligt ten grondslag aan NeverDead.



Obscure mogelijkheden

Jij bent Bryce en je kunt niet dood. Je kunt wel je armen, benen en romp verliezen. Ik speelde met een hinkelende Bryce, ik speelde met een Bryce zonder armen, ik rolde met slechts het hoofd van Bryce over zijn linker arm, waarna ik met een schietende combinatie van arm en hoofd mijn vijanden te lijf ging.
Je kunt ook zelf je arm afrukken en weggooien, bijvoorbeeld om demonische honden naar één plek te lokken.
Om verloren ledematen weer aan te hechten, kun je er overheen rollen, of de linker stick ingedrukt houden om ze - inclusief vuurwapens - uit je romp te laten groeien.
In de demo moest ik het hoofd van Bryce afrukken en op een fontein gooien om het te lanceren en zo door de schoorsteen een huis binnen te gaan. Met dat soort obscure mogelijkheden, ga je op nieuwe manieren naar je hoofdpersoon en zijn omgeving kijken.

> "Je kunt niet dood, maar wel je armen, benen en romp verliezen."

Toch dood

Dat je in het spel moet vorderen door Bryce de pijnlijkste dingen te laten ondergaan, is denk ik de reden dat de demo me zo aansprak.
Het nodigt uit tot gedachten die het midden houden tussen sadisme en inventiviteit.
Je kunt Bryce bijvoorbeeld 'poweruppen' door hem in de fik te steken of onder stroom te zetten.



Zo heb ik ook weleens gestaan toen ik een houten tafel van Ikea in elkaar probeerde te schroeven...



Ach, hij was toch al geen type om duimen te draaien of met z'n armen over elkaar af te gaan zitten wachten...

ANDERE ONSTERFELIJKEN

→ *Kaim (Lost Odyssey)*
Een meteoorinslag op z'n hersenpan? Kaim wordt er niet minder van.

→ *The Nameless One (Planescape Torment)*
Hij speelt een beetje vals door telkens te incarneren, maar vooruit: onsterfelijk is ie.

→ *Superman (Superman 64)*
Zelfs het slechtste spel aller tijden krijgt de man van staal niet klein.

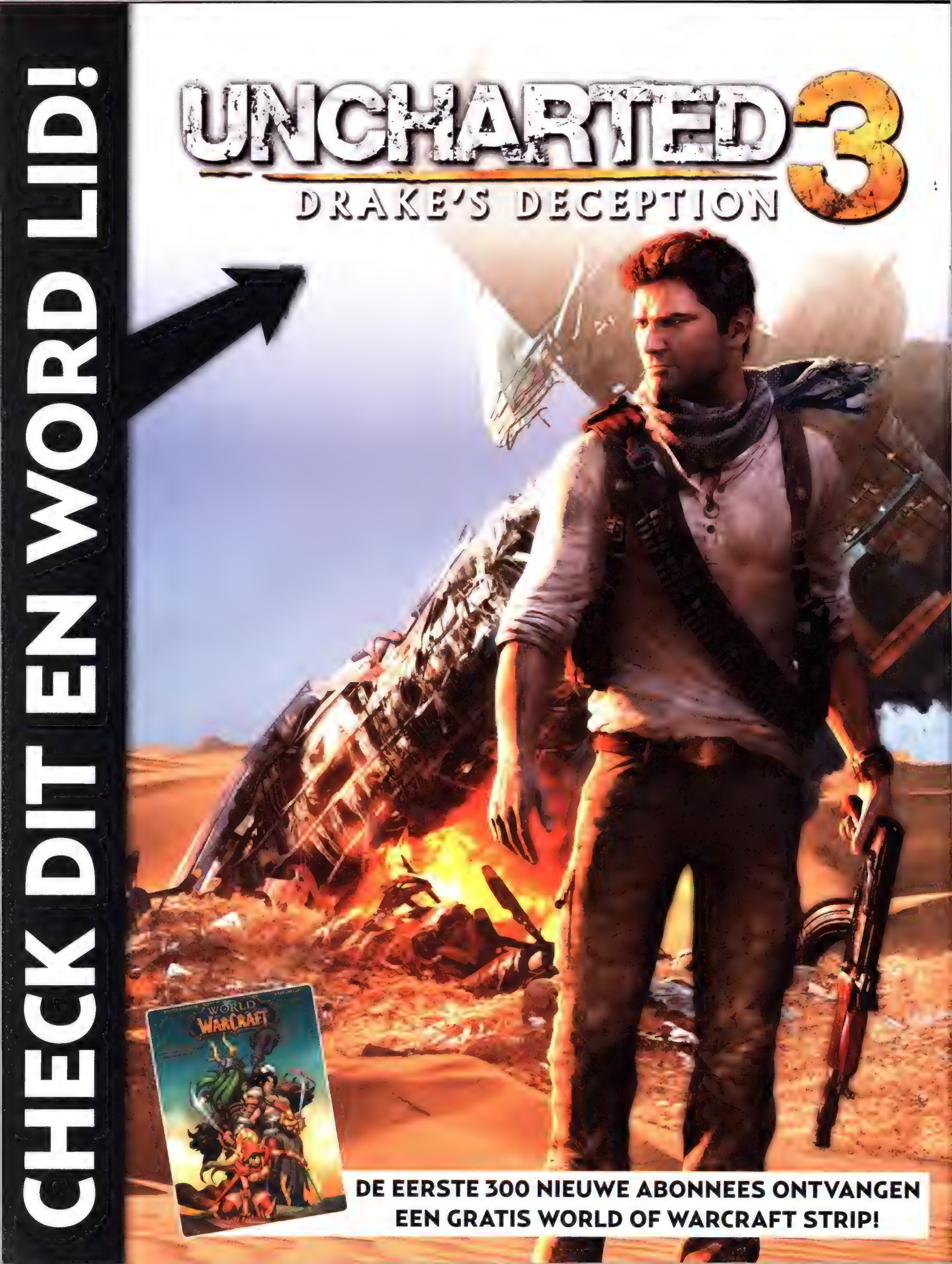
Wat ik wel jammer vind, is dat het onsterfelijkheidsprincipe niet tot z'n uiterste consequentie is doorgevoerd. Er zijn namelijk wel degelijk manieren om 'dood' te gaan. Je gaat bijvoorbeeld dood als je vrouwelijke metgezel sterft of als je hoofd door een zeker zuigmonster wordt opgeslokt. Het kenmerkende aspect van NeverDead wordt daardoor toch wel wat afgezwakt en misschien zelfs teniet gedaan. En waarom? Videogames en de dood, zouden ze dan echt niet zonder elkaar kunnen? ★



VERWACHTING *JURJEN:*
In NeverDead speel je met een onsterfelijke held, een gegeven dat je op allerlei even pijnlijke als inventieve manieren mag uitbuiten. Wel jammer dat je toch 'af' kunt gaan en dit principe niet tot het uiterste is doorgevoerd.

- ☺ Je kunt niet sterven.
- ☺ Aparte mogelijkheden, genoeg te beleven.
- ☹ Actie verloopt rommelig, middelmatige graphics.
- ☹ Uiteindelijk ga je toch weer dood.

ACTIE/ADVENTURE
KONAMI
Q4 2011


CHECK DIT EN WORD LID!
UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
WORLD OF WARCRAFT
DE EERSTE 300 NIEUWE ABONNEES ONTVANGEN
EEN GRATIS WORLD OF WARCRAFT STRIP!

FOOTIECLASH

PES 2012 VS FIFA 12



De nieuwe FIFA en PES komen eraan en dat is voor fanboys JJ (FIFA) en Maarten (PES) natuurlijk weer aanleiding om luidkeels hun game te promoten. Omdat we hier ook wel eens rustig willen werken, mogen ze die strijd in het blad uitvechten. Bepalen jullie zelf maar wie de (voorlopige) winnaar is.

Ik weet al precies waar Maarten mee gaat komen: de funfactor. PES is volgens hem niet de betere, maar wel de leukere van de twee. Minder voorspelbaar, swingender, meer ruimte voor individuele acties en vooral sneller.

Ik ben echter bang dat ik met FIFA 12 de wapens heb om dat laatste sprankje hoop waar hij zich aan vastklampt, uit handen te slaan. Want dankzij de Impact engine, de verhoogde moeilijkheidsgraad bij het verdedigen en de mogelijkheid om nu ook met de linker analoge stick te dribbelen, worden skills belangrijker dan ooit.

Technische teams als Barca en Arsenal lijken eindelijk in het voordeel in plaats van fysiek sterkere teams als Chelsea en Inter Milan. Wil je in FIFA 12 langs een verdediger komen, dan is de dribbel of de goed uitgevoerde steekpass onontbeerlijk. Het beste bewijs daarvan was het feit dat ik goed kon meekomen tegen FIFA pro's omdat het tikkie-takkie voetbal uit FIFA 11 niet altijd meer werkt, en iedereen dus opnieuw zijn speelstijl moet ontwikkelen. Scoren is sowieso echt moeilijker dan bij het vorige deel.

Ik wil werken

Oké, dan zal Maarten nu wel weer zal roepen dat je in PES nou juist zo veel lekkerder en makkelijker vette goals kunt maken. Dat PES af en toe 'heerlijk gek' is. Maar dat boeit me niet. Ik wil werken voor m'n doelpunten. Ik wil een realistische aanval opzetten in plaats van zes man voorbij te pingelen.

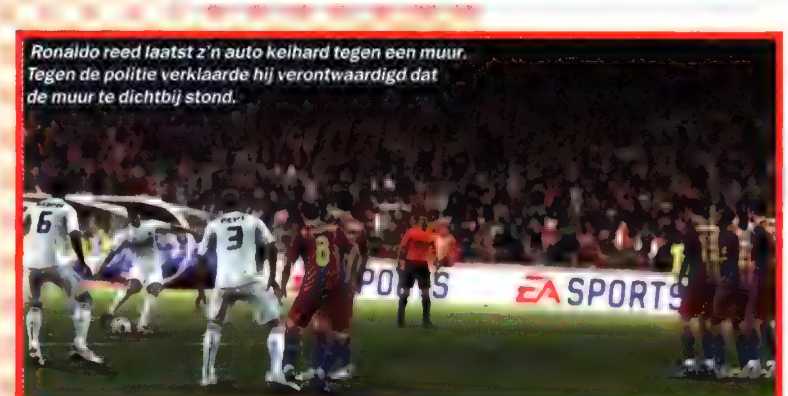
Prima dat dribbelen in PES meer fancy is, maar die game wordt zo wel meer en meer een Japanse arcade-footie en geen afspiegeling van het ware voetbal. En ik koop mijn voetbalgame om te kunnen voetballen en niet om te gamen... ✖

BRILJANT

FIFA 12 heeft een briljante nieuwe feature. Als je FIFA voor het eerst opstart, geef je aan van welke club je fan bent. In mijn geval is dat PSV. Vervolgens ga je spelen en dat hóeft dus niet met PSV te zijn, dat maakt niet uit. EA houdt nu bij wat al die PSV-fans online doen. Hoe vaak ze winnen, verliezen, etc. en berekent vervolgens een gemiddelde. Dat gebeurt ook bij alle andere Nederlandse ere- en mogelijk eerste divisie teams. Aan het eind van elke week zie je waar de clubs staan, waarbij er dus clubs kunnen degraderen en promoveren.


Wouter heeft helemaal niks met voetbal, alleen die Kaka spreekt 'm wel aan. Dat was namelijk het eerste woordje dat ie kon zeggen...





Ronaldo reed laatst z'n auto keihard tegen een muur. Tegen de politie verklaarde hij verontwaardigd dat de muur te dichtbij stond.







OFF THE BALL

FIFA kwam ooit met een feature genaamd 'off the ball control', maar dat was een complete mislukking. Het werd er dan ook direct uitgehaald.
Dit jaar gaat Konami laten zien hoe dat echt werkt. Zeg maar dag tegen die vervelende inworpen of doeltrappen die makkelijk te onderscheppen zijn. In PES 2012 kun je gewoon met de rechter knuppel de spelers in het veld besturen voordat je een inworp of doeltrap neemt. Hier zitten alle footiespelers al jaren op te wachten!

Weetje • Weetje

JJ: *Oké, PES heeft één ding voor op FIFA en dat is dat Messi op de cover staat en ik het moet doen met de uitgerangeerde Kaka en hoerenloper Rooney.*

Maarten: *Ach ja... laat ik slechts dit zeggen: Champions League. PES 2012 heeft 't, FIFA 11 niet!*

Weetje•Weetje

Weetje•Weetje

Quitters zijn het grootste probleem online bij FIFA. EA geeft aan dit nooit helemaal te kunnen voorkomen, er zijn nu eenmaal veel losers in de wereld, maar men gaat wel nieuwe maatregelen nemen. Die maken ze later bekend.

Ik moet eerlijk toegeven: FIFA 11 was een topgame! Wereldwijd waren gamers en journalisten het er over eens dat EA de beste voetbalgame in handen had. Ondertussen speelde de harde kern van PES fans natuurlijk nog steeds de footie van Konami. Zij zagen dat de Japanners flink aan de weg hadden getimmerd met o.a. een compleet nieuwe engine. Een stap in de goede richting, maar omdat er zoveel bugs en onregelmatigheden in zaten, was PES 2011 absoluut geen waardige tegenstander voor FIFA 11. FIFA was heer en meester. Het leek een beetje op de manier hoe Barcelona de Champions League finale won: eigenlijk niet eens spannend...

Closer

JJ wil werken voor z'n aanval, ik wil pats boem voor de goal kunnen staan. Het eerste moet in FIFA, het tweede kan in PES. Ieder z'n voorkeur. Je zou het kunnen vergelijken met Battlefield 3 versus Modern Warfare 3.
Toch liggen de games dit jaar dichter bij elkaar dan ooit. FIFA laat, net als PES, de speler nog meer de controle overnemen; het is zelfs eindelijk weer mogelijk om fatsoenlijk te pingelen bij FIFA! In PES staat het teamspel meer centraal deze keer, en zo worden beide games meer naar elkaar toe getrokken.

Bijna binnen

Na het bouwen van de fundamenten in PES 2011 verwacht ik dat deel 2012 het echt gaat maken. Snelle actie, veel betere A.I. van de medespelers (realistische looplijnen, medespelers die een gat voor je trekken), meer dynamiek, en dat zonder de kenmerkende charme te verliezen. Immers, de flitsende combinaties, ballen die je via onderkant lat de goal in pegelt, harde kaatsen en strakke dieptepassjes zijn nog steeds in ruime mate van de partij. Of wat dacht je van deze: direct kappen en dribbelacties maken! Zo vrij als je in PES bent, ben je in geen enkele andere footie.
Je moet 't spelen om het te geloven, maar zo mooi kan een voetbalgame zijn. FIFA wordt dan misschien beter te behappen voor de voetbalspeler zoals ik, maar ik mis de explosiviteit in acties, passes en schoten, en daarom heeft het er alle schijn van dat JJ en ik het ook dit jaar weer niet eens gaan worden.
Maar... de strijd is nog niet gestreden. Beide games zijn bijna binnen op de redactie, en dan begint de footiewar 2011-2012 pas echt! ✖





Tegen wie zou Italië hier spelen? Die gasten hebben een kleurtje alsof ze geen reet uitvoeren overdag, eentje staat er tegen iemand z'n kont aan te rijden, in het midden probeert iemand een portemonnee te jatten en achterin kijken ze alsof het hun probleem niet is... ik gok dus op Griekenland.

Wii U Ook voor core gamers?



Vroeger waren Nintendo consoles gewoon voor Nintendo fans. Toen kwam de Wii, en was Nintendo opeens ook leuk voor je moeder. Terwijl Nintendo met de Wii U daarbij ook nog eens de core gamers wil aanspreken. Wat heeft Wii U nodig om daar in te slagen? We stuurden de vraag rond op de redactie.

Wat de Wii U nodig heeft om core gamers aan te spreken? "Third parties die exclusieve dingen maken voor de console", vindt JJ. "Ondersteuning van third parties natuurlijk", zegt Wouter. Jurjen sluit zich bij hen aan: "Nintendo heeft third parties hard nodig voor een constante aanvoer van sterke games voor core gamers."
Dat Nintendo niet op eigen krachten moet vertrouwen om core gamers aan zich te binden, daar lijkt Nintendo directeur Iwata inmiddels ook van doordrongen.
"We willen veel meer software en variatie op onze platformen", zei Iwata tijdens een recente bijeenkomst voor aandeelhouders. "We willen een klimaat creëren waarin third parties op onze platformen hits kunnen scoren. Hou er rekening mee dat Nintendo bereid is te investeren om dit doel te verwezenlijken."
Nintendo die investeert om derde partijen hits te laten scoren. Het zou in de jaren tachtig als een wrange grap hebben geklonken.



JOHN RICCITIELLO
"DE MOGELIJKHEDEN VAN HD-GRAPHICS EN DE NIEUWE BESTURING SPREKEN ONS BIJZONDER AAN."



SATORU IWATA
"WE WILLEN VEEL MEER SOFTWARE EN VARIATIE OP ONZE PLATFORMEN."

Monopolie

In de jaren tachtig was Nintendo met de NES zo'n beetje alleenheerser in de consolemarkt. Third parties mochten meegenieten van het succes, maar alleen tegen Nintendo's voorwaarden. Ze mochten hun NES-cassettes bijvoorbeeld uitsluitend door Nintendo laten produceren, voor 9 tot 14 dollar per stuk. Minimale afname per bestelling: 10.000 stuks (zie ook kader).
Elke third party die een spel op de NES wilde uitbrengen, moest een contract ondertekenen: dat ze niet meer dan vijf spellen per jaar zouden uitbrengen, en dat die games minstens twee jaar exclusief voor de NES zouden blijven. Nintendo hield zich ook nog eens het recht voor zich met de inhoud van die spellen te bemoeien.
Tandenknarsend schikten partijen als Konami, EA, Capcom en Square zich in de onbarmhartige voorwaarden van het monopolistische Nintendo. En wat waren ze blij toen ze tegen het eind van het SNES tijdperk naar de console van Sony konden vluchten.



NINTENDO ZOU ER GOED AAN DOEN OM EEN PAAR STERKE CORE ONTWIKKELAARS ALS SECOND PARTIES IN TE LIJVEN.



NINTENDO & THIRD PARTIES

Wat hun handhelds betreft heeft Nintendo altijd prima ondersteuning gehad van derde partijen, maar qua tv-consoles is daar niet altijd sprake van geweest. Een overzichtje van de roerige relatie tussen Nintendo en third parties door de jaren heen.

• NES: 1987 - 1992

Aangezien de NES dé console is van deze periode (het spelen van videogames werd in de volksmond 'Nintendo-en' genoemd), wil elke third party graag hun beste games er op uitbrengen. Nintendo kan die partijen voor toegang vragen wat ze willen, en dat doen ze dan ook. Ze moeten alle cartridges door Nintendo zelf geproduceerd worden voor 9 tot 14 dollar per stuk, te beginnen met een afname van 10.000 stuks. Daarnaast moet elke game die op de NES verschijnt twee jaar exclusief voor dat systeem blijven.



VETSTE 2ND/3RD PARTY GAMES: *Mega Man, Castlevania (zie screen), Final Fantasy*

• SNES: 1992 - 1997

Vanwege de concurrentie van Sega's Megadrive zwakt Nintendo de eisen aan third parties wat af. Acclaim is de eerste third party die titels tegelijkertijd op beide 16-bits systemen uitbrengt. Vanwege Nintendo's weigering om bloed op hun systemen te laten vloeien, doet Acclaim's Mortal Kombat het op de Megadrive vier keer zo goed als op de SNES. Capcom en Square aarzelen en blijven Nintendo exclusief steunen. Totdat Sony met hun 'open deur' beleid voor de PlayStation een wel heel aantrekkelijk alternatief levert.



VETSTE 2ND/3RD PARTY GAMES: *Secret of Mana, Street Fighter II, Donkey Kong Country (zie screen)*

• N64: 1997 - 2002

Mede doordat Nintendo niet wil overstappen op het, door Sega geïntroduceerde, cd-formaat maakt Square ernstig mee van het Nintendo-gedoe. Het bedrijf maakt het eerder voor de N64 aangekondigde Final Fantasy VII nu exclusief voor de PlayStation. Capcom volgt met Resident Evil. Konami komt met Metal Gear Solid. Voor het eerst merkt Nintendo hoe beschadigde relaties met third parties je eigen systeem kunnen beschadigen. Ze zakken van de eerste naar de tweede positie. En het zou nog erger worden.



VETSTE 2ND/3RD PARTY GAMES: Rayman 2, GoldenEye 007 (zie screen), Perfect Dark

• GAMECUBE: 2002 - 2006

Nintendo jaagt third parties verder bij zich vandaan door met de GameCube geen serieuze online-ondersteuning te willen bieden. Ondertussen brengen die third parties spellen als Mercenaries, Star Wars: KOTOR en GTA: San Andreas naar concurrerende systemen. In 2002 wordt de GameCube nog wat nieuw leven ingeblazen door de aankondiging van de fameuze 'Capcom 5' (waaronder Resident Evil 4), maar het is te laat om de GameCube uit z'n eerloze derde positie te redden.



VETSTE 2ND/3RD PARTY GAMES: Viewtiful Joe, Resident Evil 4, Soul Calibur II (zie screen)

• Wii: 2006 - 2012

Je hebt geen third parties nodig om marktleider te worden, bewijst Nintendo met de Wii, een apparaat dat nog eens wat stenen naar third parties smijt door geen HD-graphics te ondersteunen. De Wii wordt vooral verkocht als apparaat waar je het bewegingsgestuurde Wii Sports op kunt spelen. En later als het systeem voor Wii Fit, Mario Kart en New Super Mario Bros. De absentie van noemenswaardige third party support betekent wel dat de core gamer het na een paar potjes Super Smash Bros. Brawl voor gezien houdt en naar de concurrentie vertrekt.



VETSTE 2ND/3RD PARTY GAMES: No More Heroes (zie screen), Monster Hunter Tri, Boom Blox

Eigenlijk is het sindsdien nooit meer helemaal goed gekomen tussen Nintendo en third parties. En tegelijk met die third parties is ook een goed deel van de core gamers vertrokken.

Gimmick

Nu de relatie tussen Nintendo enerzijds en third parties/core gamers anderzijds een nieuw dieptepunt heeft bereikt met de Wii, lijkt de Wii U gemaakt om de schade te herstellen.



ONDERSTEUNING VAN THIRD PARTIES IS ESSENTIEEL ALS JE CORE GAMERS WIL AANSPREKEN.

Het ding kan in elk geval moderne HD-graphics genereren, terwijl de controller alle knoppen bevat die nodig zijn om gangbare hardcore games te besturen.
Het scherm in de controller kan core games zelfs iets extra's geven, meent Maarten. "Hoe vet is het dat je bijvoorbeeld bij RPG's altijd je character-tabje open hebt staan. Of de inhoud van de zakken met loot."
Maar er heerst op de redactie ook veel scepsis over de manier waarop dat extra scherm toegepast zal worden. "Zolang er geen must-have games komen die er goed gebruik van maken, wordt zoiets al snel weer een overbodige gimmick", zegt Ward. Jeroen heeft nog geen toepassingen gezien waar hij warm voor loopt. "Een golfballetje op de grond? Een menukaartje? Nee. Het enige wat mij leuk leek, was de mogelijkheid om los van de TV te spelen. Al vraag ik mij af in hoeverre zo'n dikke HD-game op zo'n klein, niet-HD-scherm tot z'n recht komt."

ENQUETE OP PU.NL
DE Wii U IS ECHT IETS VOOR MIJ!

- *Hell yeah! Lekker ouderwets bord-op-schoot gevoel: 5%*
- *Ja. Maar ik wacht even tot m'n favo series erop uit zijn: 16%*
- *Misschien… het weet me niet nog echt te boeien: 40%*
- *Nope, het is too little too late: 23%*
- *Ik koop nooit Nintendo producten: 16%*

Volgens Jurjen wordt het niet moeilijk om de online-ondersteuning voor Wii U beter te maken dan die voor de Wii en 3DS. "Maar een online systeem dat zich kan meten met dat van de Xbox 360 en PS3 zet je niet zomaar even op. Gezien de tegenstrijdige berichten die Nintendo momenteel over de online functies van Wii U naar buiten brengt, lijkt het me stug dat ze dit voor elkaar gaan krijgen."
Jurjen vraagt zich ook af hoe lang de graphics van Wii U voldoende zijn om aan de steeds hogere eisen van de core gamer te voldoen. "Er spreekt toch weer een bepaalde zuinigheid en gedateerdheid uit de keuze om ongeveer op het niveau van de huidige HD-consoles te gaan zitten."
JJ is ook sceptisch. "Het lijkt er op dat de Wii U grafisch niet al te veel meer brengt dan de PS3 en Xbox 360 nu al doen. En dan zijn ze te laat, want de volgende generatie verschijnt alweer aan de horizon. Ik verwacht niet dat third parties nu nog massaal exclusieve shit voor de Wii U gaan maken."



Sceptisch

Een ander punt waarop Wii U nog heel wat heeft te bewijzen, is de online-ondersteuning. "Die moet vanaf het begin staan als een huis", vindt Jan. "Zorg voor een goed online plan", valt Jeroen bij. "Geen gedoe meer met codes uitwisselen, maar kom met iets vergelijkbaars als wat Sony en Microsoft hebben."



JOHN CARMACK
"HET SYSTEEM IS PERFECT VOOR ONS ID TECH 5 DEVELOPMENT PLATFORM."

Enthousiast

Maar hoe sceptisch onze redacteuren ook mogen zijn, de third parties zelf lijken behoorlijk in hun nopjes met Wii U. Bij woordvoerders van grote partijen als EA en Ubisoft loopt het kwijl nog net niet uit de mond bij woorden als 'Wii U' en 'innovatie'.
"We zijn echt 'blown away' door de unieke innovatie die Nintendo brengt met de Wii U controller en het geavanceerde apparaat", zijn de woorden van EA's John Riccitiello. "De mogelijkheden van HD-graphics en de nieuwe besturing spreken ons bijzonder aan."
Yves Guillemot van Ubisoft is al net zo enthousiast: "Naar onze mening voorziet de console in zeer innovatieve functies die de videogame-industrie zullen veranderen, en daar willen we deel van uitmaken."



DE ONLINE-ONDERSTEUNING MOET VANAF HET BEGIN STAAN ALS EEN HUIS.

Beide grootmachten zeggen de Wii U vanaf dag één stevig te willen ondersteunen, maar er zijn ook minder voor de hand liggende partijen die meteen iets klaar willen hebben voor de lancering van Wii U. Volgens Colin Bonstead van Vigil Games wordt Darksiders 2 een launchgame voor Wii U, en zou het wel eens de beste versie van hun game kunnen worden, aangezien "de Wii U krachtiger is dan de andere apparaten, en het spel dankzij de controller een paar functies krijgt die spelers goed van pas kunnen komen."



Nintendo fans

Hou er rekening mee dat third parties er niet bij gebaat zijn zich kritisch te uiten over nieuwe hardware, aangezien zo'n nieuw platform de bodem vormt onder de handel die ze de komende jaren willen gaan drijven. Dat gezegd hebbende, is de stemming onder third parties toch wel heel anders dan bij de Wii. Vooral waar het de potentie voor core gamers betreft is de tendens positief. Mensen die eerder wel eens wat op Nintendo te mopperen hadden, ontpoppen zich zelfs opeens als Nintendo fans.

"Wii U ziet er cool uit", vindt bijvoorbeeld Cliff Bleszinski van Epic Games. "Ik kan niet wachten om het te zien. Het is Nintendo. Ik ga het kopen. Reken maar dat ik het ga kopen."



CLIFF BLESZINSKI
"WII U ZIET ER COOL UIT, IK KAN NIET WACHTEN OM HET TE ZIEN."

Ted Price van Insomniac was aangenaam verrast toen de Wii U werd onthuld. "Ik had niet zo'n grote controller met een touchscreen verwacht. Ik denk dat we bij Insomniac allemaal veel mogelijkheden zien om dat tweede scherm in combinatie met een HD-scherm te gebruiken."



> ER SPREEKT EEN BEPAALDE ZUINIGHEID EN GEDATEERDHEID UIT DE KEUZE OM QUA GRAPHICS ONGEVEER OP HET NIVEAU VAN DE HUIDIGE HD-CONSOLES TE GAAN ZITTEN.

Carl Jones van Crytek zegt zeer geïnteresseerd te zijn in Wii U. "Er werken veel Nintendo fans bij Crytek, tot op het hoogste niveau. Helaas konden we de vorige generatie van de Wii niet ondersteunen, omdat het behoorlijk ingewikkeld zou zijn geweest om onze engine tot dat niveau terug te brengen. Dus zijn we zeker enthousiast over deze nieuwe hardware."

Nieuw tijdperk

Wanneer zelfs de mensen van Epic en Crytek zich enthousiast uitspreken over een nieuwe Nintendo console, dan mag dit toch wel worden beschouwd als het mogelijk begin van een nieuw tijdperk van Nintendo. Eén waarin naast de - meestal - sterke games van Nintendo zelf ook regelmatig sterke games van third parties, met name voor de core gamers, verschijnen.

Toch kunnen juist die sterke games van Nintendo weer roet in het eten gooien. Wat dat betreft zijn de woorden van Greg Zeschuk van Bioware veelzeggend: "We wachten af en kijken wat Nintendo er mee doet. Ze hebben altijd de gekste, meest innovatieve benadering. Daarna gaan we eens denken hoe we het systeem kunnen gebruiken, en of dat zin heeft."

Deze 'kat-uit-de-boom-kijken' mentaliteit is niet uniek voor BioWare.



> HET LIJKT ER OP DAT DE WII U GRAFISCH NIET AL TE VEEL MEER BRENGT DAN DE PS3 EN XBOX 360 NU AL DOEN. EN DAN ZIJN ZE TE LAAT.



DE REDACTIE OVER DE ÉCHTE NEXT-GEN

"Ik verwacht natuurlijk meer technologische spierballen als grafische pracht en rekenvermogen. Daarnaast zal het online platform een steeds grotere rol gaan spelen. We bouwen nu een gamegeschiedenis op via Live en PSN en onze savegames worden online opgeslagen. Al die persoonlijke data, daar moet toch veel meer mee te doen zijn? Daarnaast download ik liever mijn games dan dat ik ze fysiek in mijn handen heb. Haal die optische schijf er maar uit!"



"Ik denk ook dat de volgende consoles van Sony/Microsoft geen fysieke discs meer hebben. Ik verwacht ook een integratie met sociale media, standaard ondersteuning van 3D en motion controllers, toch wel weer betere graphics, en connectiviteit met meerdere apparaten tegelijk, zoals tablets, telefoons, televisie en computers."



"Ik verwacht van beide consoleboeren een voortzetting op wat ze nu hebben staan, waarbij Sony hoogstwaarschijnlijk haar games naast winkelversies op disc ook digitaal gaat verkopen, en DLC een grote rol gaat spelen. Of de concurrenten ook met een tablet-achtige controller gaan komen? Ik heb geen idee, in feite heeft Sony al de Vita, die waarschijnlijk dezelfde dingen kan als de Wii U controller. Alleen moet je daar dan wel weer € 300,- extra voor neerleggen."



EN FIRST PARTY DAN?

Na al dat gezever over third parties en hun enorme belang moeten we voor het juiste perspectief natuurlijk ook [illegible] de uitmuntende first party support van Nintendo noemen. Dat is tenslotte de dobber waar het bedrijf al sinds hun eerste elektronische systeem uit 1974 op drijft.
Met een aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid kunnen we aannemen dat we op Wii U gaan genieten van nieuwe, beregelle door HD-graphics en tabletcontroller ondersteunde versies van Zelda, Mario Galaxy, Pikmin, Mario Kart, Donkey Kong Country, Smash Bros. en Metroid. Voor core gamers met een Nintendo hart (de Jurjens van deze wereld, [illegible] maar) is die belofte al reden genoeg om Wii U op dag één in huis te halen.



"Het systeem is perfect geschikt voor ons id Tech 5 Development platform," zegt John Carmack. "Het wordt voor ons zeer interessant om te zien hoe de Wii U in de markt zal worden gezet. Als het ze lukt om veel van hun bestaande Wii-klanten mee te nemen, mensen die de andere consoles niet al hebben, ja, dan zijn we zeker geïnteresseerd om onze technologie er naartoe te brengen."



HET SCHERM IN DE CONTROLLER KAN CORE GAMES ZELFS IETS EXTRA'S GEVEN.

Buidel

Het lijkt op dit moment het grootste gevaar voor degelijke ondersteuning van Wii U: dat te veel third parties hun enthousiasme alleen met de mond belijden. De vrees dat 'op Nintendo consoles alleen Nintendo games goed verkopen' is licht overtrokken, maar zeker niet onterecht. Het is op dit punt dat Nintendo zelf veel kan doen, maar dan moet de Japanse spellenreus wel diep in de buidel tasten. Hopelijk was Iwata's belofte aan de aandeelhouders dat er in third parties wordt geïnvesteerd niet op een paar miljoentjes gebaseerd.
Nintendo zou er namelijk goed aan doen om een paar sterke core ontwikkelaars als second parties in te lijven, denkt Jeroen. "Nintendo moet grote studio's aan zich liëren. Studio's die exclusief core games voor de Wii U maken. Games die je nergens anders kunt spelen, los van het Nintendo spul."
In het verleden is de betekenis van dit 'second party'-model voor core gamers al gebleken. Jurjen: "Denk aan de dingen die met Nintendo's geld zijn gemaakt door Retro (Metroid Prime), Silicon Knights (Eternal Darkness) en Rare (Killer Instinct). Het is nooit zaligmakend geweest, maar elke titel van dit kaliber kan de aantrekkingskracht van een Nintendo console voor een core gamer weer een stukje vergroten. Waardoor het systeem ook weer een stukje interessanter wordt voor third parties."



TED PRICE
"WE ZIEN VEEL MOGELIJKHEDEN OM DAT TWEEDE SCHERM IN COMBINATIE MET EEN HD-SCHERM TE GEBRUIKEN."

Kat in de boom

Vooralsnog lijken third parties enthousiast maar toch ook - los van grote partijen als EA, Ubisoft en THQ - te aarzelen om hun core games naar de Wii U te brengen. Niet zo vreemd, want het zal voor de meeste core gamers zeker geen 'day one' aanschaf zijn.

CONCLUSIE

[illegible]t succes van Wii U bij core gamers lijkt afhankelijk van third parties, maar uiteindelijk ligt de bal toch bij Nintendo. Het bedrijf zal namelijk flink moeten investeren in het 'vertro[illegible] third parties om met een stroom exclusieve hardcore titels voor Wii U de harten en hoofden [illegible] core gamers te winnen. De vraag is of Nintendo hiertoe bereid is.

Elke core gamer heeft thuis al een PS3 of Xbox 360 bij de tv geparkeerd staan, waarschijnlijk beide. Wat maakt het dan uit als er een vergelijkbaar systeem met een extra schermpje verschijnt?
Het verschil zal 'm in de eerste plaats moeten zitten in exclusieve hardcore games van third parties, en die zijn los van het matig ogende KillerFreaks van Ubisoft nog niet aangekondigd. Met het vooroordeel dat 'op Nintendo consoles alleen Nintendo games goed verkopen' in het achterhoofd, is de kans op een self-fulfilling prophecy dan ook niet gering.



ZOLANG ER GEEN MUST-HAVE GAMES KOMEN DIE GOED GEBRUIK VAN HET SCHERM MAKEN, WORDT ZOIETS AL SNEL EEN OVERBODIGE GIMMICK.

Nintendo kan zich aan dit lot onttrekken door fors te investeren in second parties en exclusives van third parties, maar op dit punt zou Nintendo's traditionele zuinigheid het bedrijf wel eens parten kunnen spelen.
En dus rest de core gamer weinig meer dan samen met het gros der third parties geduldig naar de nauwelijks bewegende kat in de boom te staren.
Er is voor core gamers wellicht enige aanleiding tot enthousiasme, maar momenteel nog geen heldere reden om de aanschaf van een Wii U te overwegen. ✖



CARL JONES
"WE ZIJN ZEKER ENTHOUSIAST OVER DEZE NIEUWE HARDWARE."




SLAM!FM
BEACH
BREAK
03.09.11
BEACHCLUB VROEGER | BLOEMENDAAL
VAN 14.00 TOT 23.00 UUR
MET O.A.: QUINTINO | DJ JEAN | RICKY RIVARO
MENNO DE BOER | VATO GONZALEZ & MC TJEN
ERIC VAN KLEEF | THE PARTYSQUAD
CHECK SLAMFM.NL VOOR JE TICKETS OF GA NAAR ÉÉN VAN DE PRIMERA WINKELS
SLAM!FM
WWW.SLAMFM.NL

REVIEWBLAD

TOPSCORE

XENOBLADE
(PAG 068)





VERDELGINGSGAME

EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON
(PAG. 074)

TOCH GEEN COWBOYGAME

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
(PAG 064)



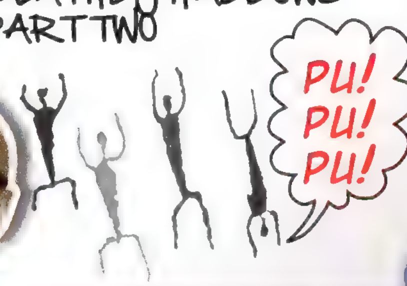


WIKKEN EN WEGEN GAME

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
(PAG. 066)

Mijn 5 centen – De meeste van jullie zullen het al achter de rug hebben, maar als jullie dit lezen, ben ik lekker op vakantie. En hoewel ik ontzettend veel plezier in m'n werk heb, kijk ik er enorm naar uit. Een rondreis van drie weken door Amerika is ook niet mis natuurlijk. Alleen dat gezeik vooraf kan me gestolen worden. Zo zijn we al gewaarschuwd dat we ongeveer een halve dag voor de vlucht op de luchthaven moeten zijn vanwege extra controles naar aanleiding van geruchten over terroristen die bommen in hun lichaam zouden gaan plaatsen. Het schijnt er allemaal bij te horen tegenwoordig. Ik heb m'n zoon in ieder geval al gezegd dat ie in Amerika, en zeker bij de douane, maar aan niemand moet vertellen dat ie fanatiek Call of Duty speelt, want als het nog effe zo doorgaat met al die schietende idioten, word je straks als shooterliefhebber meteen op het vliegtuig terug gezet. – *Ed*





- CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
- GOLD AWARD DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- GOLD AWARD XENOBLADE
- DREAMTRIGGER
- FROM DUST
- EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON
- SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION
- RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D
- CHILD OF EDEN
- Wii PLAY MOTION
- SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
- TINY TOWER
- ANIMA ARK OF SINNERS
- A TALE BY ALEX
- SUPER SNAKE HD
- 9MM
- BASTION
- CARS 2
- TRANSFORMERS DARK OF THE MOON
- HARRY POTTER: DEATHLY HALLOWS PART TWO



PS3 XBOX 360 REVIEW

CALL OF JUAREZ THE CARTEL



De vorige twee delen van Call of Juarez draaiden om kojbojs. Maar die waren niet hip genoeg. Daarom knal je in deel 3 gangsters af, en dán moeten we JJ er natuurlijk bij halen.

Eigenlijk is Call of Juarez maar een rare serie. De eerste twee delen, die zich afspeelden in kojboj-country, deden het helemaal niet slecht... maar vind maar eens één persoon die zich een CoJ fan noemt. Genoeg reden voor Ubisoft en developer Techland om het over een andere boeg te gooien met deze franchise. Exit kojbojs, welkom gangsta's.

Alles draait in CoJ:TC om een bomaanslag op een overheidsgebouw, en een team bestaande uit drie politiemensen: LAPD-agent Ben McCall (nazaat van de priest uit de eerste twee CoJ's), narcotica-agent Eddie Guerra en FBI-agente Kim Evans. Zij moeten uitzoeken wie achter die aanslag zit. De aanwijzingen leiden rechtstreeks naar een groot Mexicaans drugskartel, en dus ga je achter die pendejo's en cabron's aan

Agenda's

CoJ: TC is opgezet als een three-player co-op: óf je speelt het alleen óf met twee partners gestuurd door de A.I. óf met twee vrienden, waarbij je heel simpel in en uit kunt hoppen.

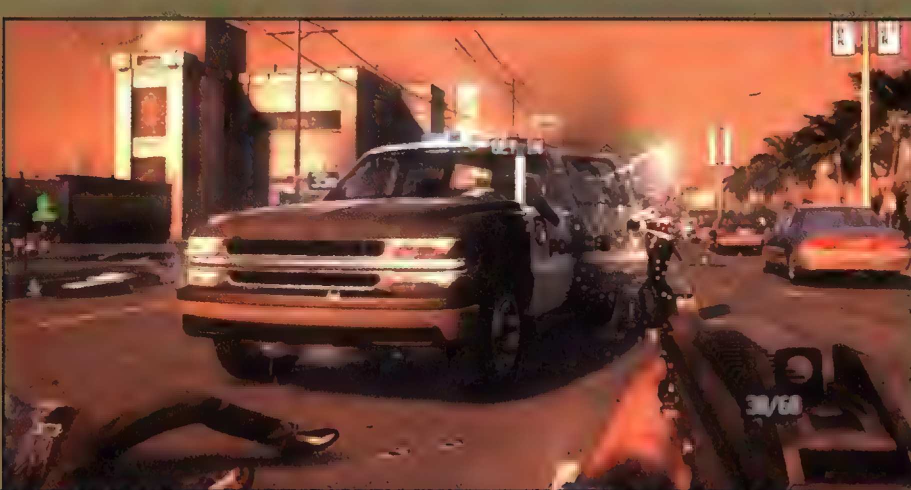


Je kunt de huizen in de buurten waar veel schietpartijen plaatsvinden, herkennen aan het feit dat ze geen ramen, luxaflex of vitrage hebben. Wel vaak een rookgordijn.

Behalve dat je elkaar dus steunt in de vijftien levels die CoJ: TC groot is, heeft elk personage ook zijn eigen agenda. Voor McCall gaat het om het pakken van een man die hem in Vietnam genaaid heeft. Voor Guerra is de strijd met de kartels een kans om geld te jatten voor het aflossen van een gokschuld. En Evans wil een broer die diep in een Compton straatbende zit, redden.

Deze drie agenda's en de bijbehorende sub-missies (die bestaan uit verzamelen van dingen en het ongezien afhandelen van kleine queesten) zorgen voor voortdurende onderlinge conflicten in het spel.

> "Alles wat tegen je is, moet kapot, en alle wijven zijn puta's."



Heel dom om die achterdeur zo open te laten staan. Kinderen kunnen dan denken dat er "ice" wordt verkocht. En als je dan gaat gillen, wordt het met de combinatie ice/scream helemaal levensgevaarlijk.

Met mayo

Een oorlog tegen de meest gewelddadige drugsmaffia ter wereld, drie coole karakters en drie verschillende verborgen agenda's is een mix die tof kan uitpakken... als je zorgt dat de boel goed uitgewerkt wordt. En daar gaat het helaas mis bij The Cartel.

Laten we positief beginnen. Grafisch doet CoJ:TC het niet slecht. Oké, het mag de teennagels van Battlefield 3 of Gears of War 3 nog niet kussen, maar het kent een eigen stijltje en de achter-



Sinds de sluiting van het Dirk Scheringa museum, is er van het bruisende Spanbroek weinig meer over. Je ziet hoogstens nog af en toe een Dirk plastic tas voorbij waaien...



Weetje•Weetje Call of Juarez: The Cartel komt ook naar de PC en wel in september.

buurten en bossen zien er best aardig uit.
Daarnaast wordt alles lekker plat gebracht als ware het een Steven Seagal film. Geen moralistische prietpraat; alles wat tegen je is, noem je een motherfucker en moet kapot. En alle wijven zijn puta's. Frikadel met uien en extra mayo dus.

Vragen...

Maar daar houdt mijn positiviteit wel zo'n beetje op. Want wat is de gameplay een potje inspiratieloos! Het is level na level en omgeving na omgeving zuiveren van dezelfde vijanden om af en toe een uitstapje te maken in een auto.
En die actie is ook nog eens matig uitgevoerd. Mikken is een kwestie van geluk, lopen een pain in the ass waarbij je af en toe gewoon klem zit bij een obstakel, en racen doe je vanuit een zeer lastig gezichtspunt door de voorruit.
En dan de bizarre inconsequenties in dit spel. Waarom moet je jouw ass eraf rijden om bij een vluchtende auto te komen, om, als je er dan eenmaal bent, opeens over te gaan in een filmpje waarin het leukste gedeelte van de achtervolging, het van de weg beuken van die wagen, voor je gedaan wordt? En what up met die verborgen agenda's? Guerra moet ongezien geld zien te jatten, maar het maakt daarbij dus geen hol uit of je het inderdaad ongezien doet of dat je maat er gewoon bij staat, en de loot ligt altijd op dezelfde plek.
En wie heeft bedacht dat je gebeld wordt midden in een schietpartij? Waarom heb je een duidelijk verstaanbare dialoog met een van je partners terwijl die veertig meter verderop staat? Hoe kan het dat je steeds voor je partners een steeg in loopt, de hoek om gaat, om die twee dan opeens twintig meter voor je te zien staan? Waarom krijg jij treffer na treffer in je bast terwijl je twee partners gewoon open en bloot staan te knallen en niet getroffen worden? Waarom ga je vrijwel nooit dood door een granaat? What up met die domme stip als richtingaanwijzer? Bij het racen leidt dit veelal tot verwarring.
Waarom uiten de verschillende agenda's zich eigenlijk alleen maar in het vrijspelen van geld om betere wapens te kunnen krijgen? Waarom is de bullettime, die je vrijspeelt door vijanden te raken, zo uncool uitgewerkt? En waarom beschikken de tientallen hoeren en gangsters slechts over twee gezichtstypen? Tweelingen zijn kinky, begrijp me niet verkeerd, maar dit is gewoon gemakzucht.

WEL COOL AAN THE CARTEL

- **De billen van de dames zijn super strak geanimeerd. Alsof de ass van J. Lo is gemotion captured (misschien zat dáár wel het hele budget in).**
- **Als je een hekel hebt aan Mexicanen, dan kun je die gevoelens hier wel kwijt.**
- **Je komt nog eens in een stripclub.**
- **Je leert wat Mexicaanse (Spaanse) woordjes. Altijd handig rond de vakantietijd.**
- **Je bent in ieder geval geen zestig euro kwijt voor een matig spel. Wel vijfenveertig, dus.**
- **Hier kun je nog lekker een potje vrouwonvriendelijk zijn. Mocht je daar behoefte aan voelen.**

Geen soul

CoJ:TC is duidelijk een product van een developer die te weinig budget had en (daardoor?) niet over de kunde beschikte om echt iets vernieuwends en hoogstaands te produceren. Men heeft gegokt op de coolheidsfactor en ophef rondom de Mexicaanse drugskartels, maar komt daar totaal niet mee weg. Helemaal omdat meer dan de helft van het spel zich niet eens in een Mexicaanse setting afspeelt.
CoJ:TC klopt daardoor niet. Het spel heeft geen soul, geen leuke humor, geen echte uitdaging en dan blijft er voor een shooter te weinig over in een tijd dat we met veel betere kwaliteit om de oren geslagen worden.
Ubisoft had dit blijkbaar zelf ook door, want de game komt vóór het najaar uit (waarin ze echt geslacht zouden worden) en gaat voor 45 euro in de winkels liggen. Maar ik ben bang dat zelfs die prijs nog te hoog is. Kun je tijdens je vakantie beter twintig minuten een jetski voor huren.



Als een vijand dichterbij komt dan 6 meter, is het tijd voor je 9 millimeter.

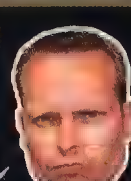


Als in Mexico een straat wordt schoongeveegd, gebeurt dat niet met bezemwagentjes van de gemeentereiniging.

SCORE 58

Waarom Call of Juarez met The Cartel over is gestapt naar die Mexicaanse gangsta-shit is mij een groot raadsel. De game voelt gerushed en inspiratieloos aan. Dacht niet dat ik het ooit zou zeggen: maar ik wil weer kojbojs!

JJ



In een uurtje of zeven heb je de game vermoedelijk wel uitgespeeld. Da's ongeveer twee siësta's dus.

7 UREN

18

BASICS
SHOOTER
TECHLAND / UBISOFT
1-3 SPELERS
OUT NOW



DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

Waarom zou je warm, zonnig weer wensen als je binnen, met de gordijnen dicht, Deus Ex: Human Revolution kunt spelen? Jan beleefde in ieder geval z'n beste week van de hele zomer.

Jaren geleden ontmoette ik op een van mijn allereerste persreizen Warren Spector, geestelijk vader van Deus Ex. Zijn visie luidde toen al: 'je moet spelers niet te veel dingen opdringen. Laat ze zelf bepalen hoe ze een game willen spelen'.
Spector's Deus Ex zou elf jaar geleden uitgroeien tot een RPG-klassieker waar nog steeds aan gerefereerd wordt als game die op het gebied van keuzevrijheid een standaard zette.
Nu is het uur U gekomen voor Eidos Montreal dat de stoute schoenen aantrok en vier jaar lang werkte aan de prequel op de klassieker. Bloed, zweet en tranen heeft het gekost, maar het Human Revolution team heeft het klaargespeeld, want als Deus Ex: Human Revolution één ding is, dan is het wel écht Deus Ex.

Spanning

Eidos Montreal heeft geen concessies gedaan en haar oren niet laten hangen naar het grote publiek. Dat heeft wel wat consequenties. De game is behoorlijk pittig, laat je veel door computers, terminals, emails en e-readers lezen, heeft een opvallend oldskool inventory systeem en eist voortdurend dat je doordacht speelt. Ergens onoplettend een ruimte binnenlopen en effe snel een computer hacken, is er eigenlijk nooit bij. Je dient voortdurend op je tellen te passen en de spanning is tijdens de hele game voelbaar. En dat is precies waar ik op had gehoopt. Tijdens shootouts (ik heb overigens hoofdzakelijk stealthy gespeeld), oogt de game als een FPS maar zo speelt hij niet; en dat zal voor gamers die puur op de gelikte filmpjes afgaan wel even slikken zijn. In de meeste shooters kun je tien, twintig kogels koppen voor je een keer neergaat; in DE: HR wordt het scherm heel wat sneller rood, en dus dien je veel gebruik te maken van cover en vaak van plaats te wisselen tijdens heftige actiemomenten. Actiemomenten die je negen van de tien keer ook, kruipend door een luchtschacht, kunt ontwijken als dat meer je stylo is.





Kies je stijl

Als Adam Jensen, voormalig beveiligingsadviseur van een van de grootste bedrijven in biotechnologie, zit je (tegen wil en dank) volgepropt met moderne technologie en augmentations. Ze komen handig van pas in je strijd tegen terroristen maar al snel stuit je op een veel groter complot en wordt Goed en Kwaad een groot grijs gebied. Dit leidt, BioWare-style, tot lastige keuzes met verregaande

Om maar met iets te beginnen, had men hoofdpersoon Adam Jensen aanvankelijk tijdelijk gemodelleerd naar de art-director van de game: Jonathan Jacques-Belletête. Het temporary design viel echter zo in de smaak dat men het zo heeft gelaten.

Weetje•Weetje







consequenties. Vertakkende verhalen, verschillende einden en beslissingen over leven en dood zetten je aan het denken. Was Mass Effect 2 volgens sommigen een stap te veel richting actie, DE: HR houdt vast aan de fundamenten van het origineel. De gameplay is op te delen in Hacken, Stealth, Social en Combat en iedere pijler kent weer verschillende toepassingen. Augmentations zijn allemaal toegespitst op deze verschillende gameplay-elementen en door keuzes te maken, bepaal jezelf je eigen speelstijl. Met name de takedowns zijn keer op keer enorm cool om te aanschouwen, of je nou voor lethal of non-lethal gaat. Hacken is bijna onontkoombaar, dus spendeer daar ook zeker wat Praxis Punten aan, maar probeer boven alles voor één speelstijl te gaan, dan haal je echt het meeste uit je spelervaring.

Als je de game hebt uitgespeeld, ga je gewoon weer opnieuw beginnen, alleen nu met een totaal andere aanpak. Dan wordt het echt een heel ander spel, dat kan ik je verzekeren.

"Een grimmig avontuur dat weinigen onberoerd zal laten."

Schuld?

Keuzes en consequenties; bijna iedere RPG heeft het tegenwoordig, maar Deus Ex weet het op fijnzinnige en confronterende wijze te hanteren. Ik zal daarvan één voorbeeld geven (**SPOILER-ALERT**). Je eerste missie als augmented Adam is het neutraliseren van terroristen in een van de fabrieken van Sarif Industries... maar voor het zover is, kún je op kantoor nog wat rondneuzen in computers en bureaus. Doe je dat, dan kom je achter zeer interessante informatie en verdien je de nodige XP. Nadeel is echter dat het SWAT team dat elders bij de fabriek staat te wachten steeds ongeduldiger wordt en een hekel aan jou begint te krijgen. Sterker, hoe snel je ter plaatste bent, kan het verschil betekenen tussen leven of dood van gijzelaars.

Ik nam zelf behoorlijk wat tijd; kroop, sloop, en snuffelde ieder hoekje af alvorens ik naar de helikopter liep die me naar de bewuste fabriek bracht. Daar was iedereen pissig op me, en kreeg ik te horen dat acht gijzelaars inmiddels waren vermoord, en dat dat mijn schuld was.

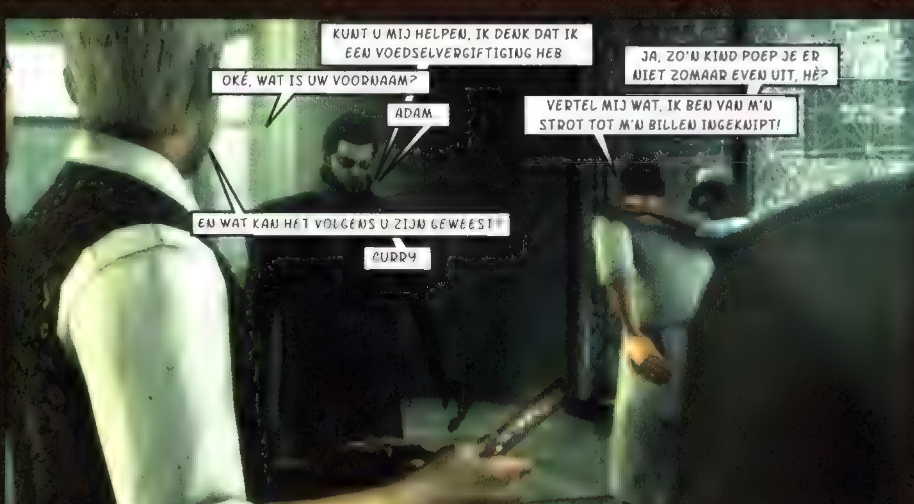
Later in het level kwam ik een kantoorruimte binnen en stuitte ik op de acht dode lichamen, dat was wel even slikken. Ik had er bijna een oude savegame voor opgestart om het weer goed te maken.

PC OKÉ DOOR AMD

Waar Eidos Montreal samen met chipbouwer AMD qua graphics alles uit de PC-versie heeft weten te persen, blijven de beelden op consoles een tikje achter.

Het kleurenpalet (veel geel en donkerbruin) en de muziek zorgen echter sowieso voor een heerlijke sfeer en Adam zelf oogt fantastisch.





Transhumaan

Voor nieuwkomers is DE: HR een sfeervolle, meeslepende RPG die desgewenst een actie-RPG wordt, maar de game is ook genieten voor de fans van de serie. Zo zijn de vele verwijzingen naar de eerste Deus Ex fantastisch om tijdens het spelen te ontdekken, en iedereen die het origineel tof vond, kan Human Revolution wat mij betreft blind aanschaffen. De diepere laag van de game - de discussie over transhumanisme en over de grenzen aan de maakbaarheid van de mens - zal niet aan iedereen besteed zijn, maar maakt wel dat deze Deus Ex zich niet alleen qua gameplay maar ook qua diepere inhoud in positieve zin onderscheidt van de massa.

SCORE 92

Deus Ex: Human Revolution is een grimmig avontuur dat weinigen onberoerd zal laten, en zet je zowaar aan het denken over de (medische) wetenschap. Hier kan Warren Spector, indirect, trots op zijn.

JAN



Makkelijk 25 uur en tel daar een dikke 10 uur bij op om ieder hoekje en gaatje te inspecteren. Aanvullende speelsessies niet meegerekend

25+ UREN

18

BASICS
RPG / FPS
EIDOS MONTREAL / BIG BEN INTERACTIVE
1 SPELER
26 AUGUSTUS 2011

XENOBLADE CHRONICLES

GOLD AWARD

REVIEW Wii



Je hebt het vast al gezien aan de plaatjes. Xenoblade Chronicles is een Japanse RPG. Dus dan weet je al een beetje wat je ervan kunt verwachten. Jurjen wil die verwachting meteen wat scherper stellen door je direct al te vertellen wat je er níet van moet verwachten.

Geen random encounters. Geen eindeloos lange filmpjes. Geen laadschermen. Geen lineaire, door onzichtbare muren afgezette paden. Geen turnbased gevechten. Geen eindeloze dwaaltochten omdat je niet weet waar je naartoe moet. Geen gedoe met potions en andere geneesmiddelen. Geen nadruk op het verhaal.
Of, wacht even, op een bepaalde manier legt het spel juist wél nadruk op het verhaal. Of eigenlijk komt het spel voor een groot deel voort uit het verhaal.
Laat ik maar eens beginnen te vertellen wat het spel wél is, dan begrijp je wat ik bedoel.

Bovenop de goden

Xenoblade Chonicles is vooral een wereld. Een enorm grote wereld, vol mooie plekjes, geheimen en gevaren. Die wereld bestaat uit twee, in een oergevecht met elkaar versteende goden: Bionis (een mens) en Mechonis (een robot). Op de lichamen van die twee reusachtige wezens vinden je avonturen plaats.
De landen waar je doorheen trekt zijn vaak naar lichaamsdelen van die reuzen genoemd. Je moet tijdens een missie bijvoorbeeld van Kneecap Hill naar Bionis' Leg zien te komen. Op een gegeven moment reis je zelfs door het hart van één van de reuzen.
Bij aankomst in een nieuw gebied zoomt de camera even uit om te laten zien waar op het lichaam van een reus je beland bent.
Zo zorgt de legendarische strijd van Bionis en Mechonis voor het fundament onder het hele avontuur.

Spel en verhaal

Kort na de start van je avontuur begint een nieuwe, grimmige fase in de eeuwige strijd tussen mens en machine. De menselijke kolonie waarin je leeft wordt door een onkwetsbaar robotleger in de as gelegd. Een bondgenoot sterft. Je krijgt een zwaard wat de robots gelukkig toch nog kwetsbaar maakt: de Monado. Dit zwaard blijkt niet alleen een krachtige blikopener met een eigen wil, het laat je ook in de toekomst kijken; iets dat een essentiële rol zal spelen in zowel het verhaal als de gevechten.
Zo'n gevecht wordt bijvoorbeeld onderbroken door een vaag visioen waarin je een strijdmakker ziet sterven. Wat betekent dat je zo snel mogelijk een speciale Monado-kracht moet gebruiken om dit te voorkomen.
Deze nauwe verwevenheid van spel en verhaal is typerend voor de manier waarop Xenoblade Chronicles in elkaar steekt.

Gevechten

Zoals gezegd: géén random encounters, géén turnbased gevechten. Je ziet overal vijanden, maar wordt zelden gedwon-



Kijk eens naar die mondhoeken, die moeten allemaal familie van Sanne Wallis de Vries zijn!

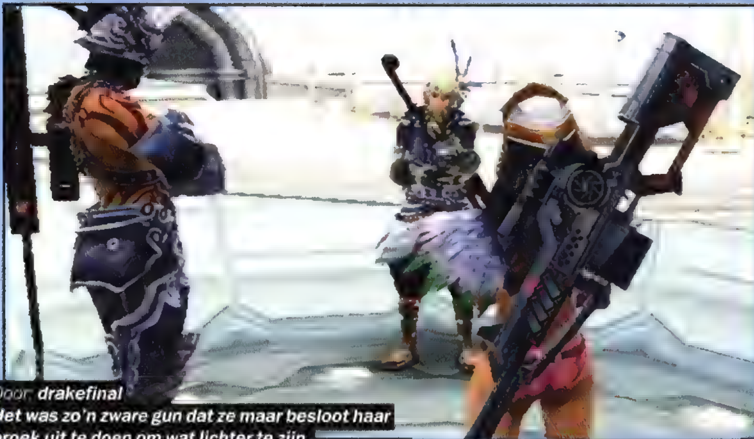
PECH VOOR AMERIKANEN

We herinneren ons nog goed de tijd dat Amerikanen zo'n beetje alle toffe Nintendo games een paar maanden eerder ontvingen dan wij. De GameCube RPG Baten Kaitos 2 is zelfs nooit bij ons verschenen!
Gelukkig is die situatie de laatste jaren sterk verbeterd. Games verschenen in Europa tegelijkertijd met - of eerder dan - die in de VS, terwijl sommige Nintendo spellen zelfs exclusief bij ons verschenen. Zo ontvingen wij spellen als Another Code R, Disaster, Last Window, Tingle, en nu dus Xenoblade Chronicles, terwijl de volgende vette Wii RPG, Last Story, eveneens voor Europa maar niet voor de VS is aangekondigd. Of wij medelijden hebben? Nou, misschien een heel klein beetje (gniffel).



Door: Smakman

Als zijn hoorn niet goed groeit, gaat hij naar Beter Hoorn.



Door: **drakefinal**
Het was zo'n zware gun dat ze maar besloot haar broek uit te doen om wat lichter te zijn.



Door: **Phantax**
'Select Arts?' Damn, je kan in dit ziekenhuis zelfs je eigen dokter uitkiezen om je te laten opereren!

"Vechten is fun, dat stralen je personages uit."

Groel

Vlotte flow

1 + 1 = 3



Xenoblade Chronicles is het geesteskind van Tetsuya Takahashi, die eerder o.a. aan Final Fantasy V & VI, Chrono Trigger, Xenogears, Xenosaga en Soma Bringer werkte.

Weetje•Weetje



Door: **Portal King**

SCORE 94

Gezien de grote wereld en diepgaande mogelijkheden, is Xenoblade een verbazingwekkend vlot speelbare RPG geworden, waarin je eigenlijk alleen maar leuke en interessante dingen doet. Naast de reusachtige wereld is ook de nauwe samenhang tussen de verschillende onderdelen van het spel zwaar indrukwekkend. Een nederig stemmend meesterwerk.

JURJEN



De aftiteling kun je in vijftig uur wel bereiken, maar dan heb je honderden optionele missies, uitdagingen en geheime plekjes laten liggen.

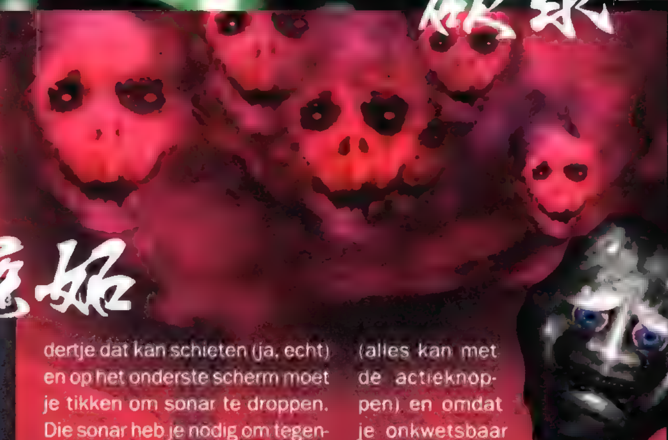
50+ UREN

BASICS

RPG
MONOLITH SOFT/NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

DREAM TRIGGER 3D





Elke keer als er een nieuwe 3DS game op de redactie binnenkomt, veert Jeroen hoopvol op. Zou er dan eindelijk weer eens iets tofs op dat apparaatje te spelen zijn? Zou Dream Trigger 3D 'm misschien kunnen triggeren?

REVIEW 3DS

Je hebt de score onderaan de pagina vermoedelijk al bekeken, en dus weet je dat het antwoord op de vraag uit de intro 'nee' is. Dream Trigger 3D heeft niet de kwaliteit om je 3DS honger mee te stillen. Sterker nog, het begint er op te lijken dat het hele handheld gaming de laatste tijd een beetje wordt verwaarloosd. Want niet alleen de 3DS heeft te kampen met matige tot slechte games, ook voor de PSP zijn de topgames al geruime tijd onzichtbaar. En dat terwijl er voor de Android telefoons en iOS apparaten genoeg (en goedkopere) games verschijnen die wel de moeite van het spelen waard zijn.
Je zou haast zeggen dat je tegenwoordig als gamer beter af bent met een smartphone dan met een daadwerkelijke gameconsole. Maar goed, dat is weer een andere discussie; laten we ons voor nu even concentreren op de game in kwestie: Dream Trigger 3D dus.



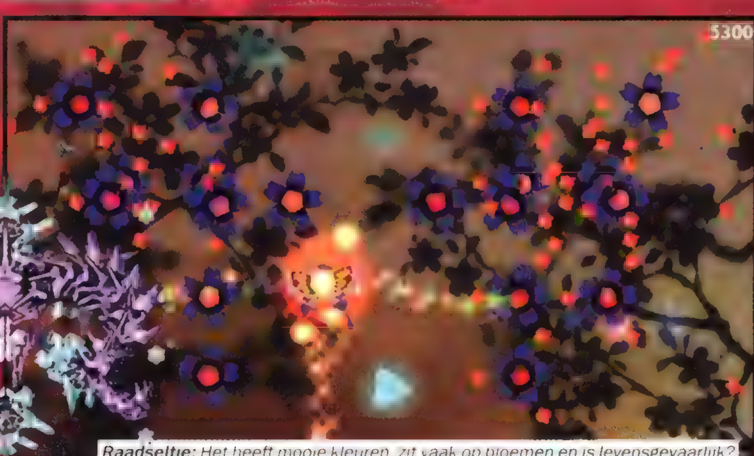
Een van mijn katten vindt vlinders heel lekker, en zomers kijkt ie dan ook altijd heel tevreden. Tja, vlinders in zijn buik, hè

Weetje-Weetje: Dream Trigger 3D is ook een beetje een ritmespel, een soort Lumines met kogels.

Sonar

Dream Trigger zou je een shooter kunnen noemen die wel iets wegheeft van games als Ikaruga of R-Type, maar dan speelt alle actie zich af op één scherm. Nou ja, eerlijk gezegd gebruik je wel twee schermen, want op het bovenste bestuur je een vlindertje dat kan schieten (ja, echt) en op het onderste scherm moet je tikken om sonar te droppen. Die sonar heb je nodig om tegenstanders zichtbaar te maken op het bovenste scherm. Waarna je ze kunt aanvallen, terwijl je ook nog wat kogelregens tracht te ontwijken. Volg je het nog?
Nee, dat dacht ik al, want ik begreep er tijdens het spelen aanvankelijk ook de ballen van. Na een half uurtje ploeteren had ik 't eindelijk door... en niet veel later begon het spel me te vervelen. Dat komt aan de ene kant omdat je dat hele onderste scherm feitelijk niet nodig hebt (alles kan met de actieknoppen) en omdat je onkwetsbaar bent wanneer je schiet.
Het komt er op neer dat als je eindelijk door hebt wat precies de bedoeling is (zal jullie een uurtje kosten :-)) je het gelijk wel zo'n beetje gezien hebt met dit spelleke. Of je moet iemand zijn die geboeid is door herhalingen van zetten en games die niet echt evolueren. Het eerste level is namelijk vrijwel identiek aan het laatste!
Nee, ook Dream Trigger 3D is niet die zo gehoopte kwaliteitsgame voor je 3DS.

> "Het eerste level is vrijwel identiek aan het laatste!"



Raadseltje: Het heeft mooie kleuren, zit vaak op bloemen en is levensgevaarlijk?

Een mensetende vlinder.



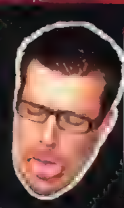
Raadseltje: Dit kledingstuk bestaat uit twee dieren.

Vlinderdas.

SCORE 40

Net als zoveel 3DS spellen tot nu toe, is ook Dream Trigger 3D z'n 45 Euro niet waard. De game ontwikkelt zich nauwelijks, en maakt weer eens duidelijk hoe nodig het is dat er snel wat triple A games voor de 3DS verschijnen.

JEROEN



Na één uurtje had ik 't al gehad met deze game. Het zou me verbazen als 't jullie langer zou kunnen boeien.

1 UUR

3

BASICS
SHOOTER
NAMCO BANDAI
D3 PUBLISHER
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

FROM DUST



Als kleuter was Jeroen een meester in het maken van zandkastelen, inclusief meren en grotten. Logisch dat het kind in hem ontwaakte toen hij aan de slag mocht met From Dust.

Zandkastelen bouwen... Grote ommuurde vestingen met natuurlijk een slotgracht, zodat het stijgende zeewater daar in kan lopen. De eerste verdediging tegen de opkomende vloed. Je weet dat het water uiteindelijk altijd wint, maar de lol zit 'm in het uitstellen van de ondergang van je kasteel. Hoe lang zal het duren voor de zee jouw fort verzwelgt?

Poorten openen

From Dust is niet heel veel anders dan zandkastelen bouwen, met die wetenschap dat je niet echt kastelen bouwt maar meer een bewoonbaar gebied creëert voor een stam die jij door de spelwereld moet loodsen. Jij bent hun god en zij zijn compleet afhankelijk van jou. Jij bepaalt waar de stam heen gaat en jij dient er voor te zorgen dat hun reis voorspoedig verloopt.

Jouw volgelingen dienen door poorten te gaan die hen weer naar andere gebieden leidt. Om zo'n poort te openen, moeten er dorpjes gebouwd worden. Dat

> "Moeder Natuur is hier je vijand."

klinkt simpel, maar je volgelingen zijn niet bestand tegen water en vuur, dus je zult ze moeten beschermen tegen allerlei natuurrampen die zich met grote regelmaat voordoen. Je strooit zand om riviertjes om te leiden. Je giet wat lava op bepaalde plaatsen, waarna het hete goedje stolt en verandert in een stenen damwand. Je blust brandjes met water of gebruikt je magie om het water in gelei te veranderen en zo een doorgang te creëren waar Mozes jaloers op zou zijn.

Geef niet op

Alles wat je doet vergt inzicht en vooral snelheid, want Moeder Natuur is een meedogenloze vijand en bijvoorbeeld erosie, waardoor je opgeworpen damwand van zand weggeslagen wordt door het wassende water, slaat sneller toe dan verwacht. Je vecht tegen uiteenlopende natuurrampen als vloedgolven, vulkaanuitbarstingen en stortregens die hele dorpen weg kunnen spoelen.

Het is inderdaad net als het bouwen van zandkastelen. Vechten tegen de elementen en proberen het zo lang mogelijk vol te houden. En niet opgeven, want tegen het einde word je rijkelijk beloond, en mag je eindelijk een "echt" zandkasteel bouwen...



Wat is de overeenkomst tussen een Vuvuzela en een vrouw?
Beide zorgen voor een constant irritant geluid in het oor...



Omdat ze de hele dag in het zand aan het wandelen waren, werden deze stamleden ook wel zandlopers genoemd.



Weetje•Weetje

De producer van From Dust is niemand minder dan Eric Chahi, de man achter cultklassiekers als Another World en Flashback.

GODGAMES

Er worden nog maar weinig "Godgames" gemaakt vandaag de dag. Het begon ooit allemaal met Populous (van Peter Molyneux). Er verschenen vervolgens nog wat spinoffs en games zoals Dungeon Keeper, die wel wat raakvlakken hadden met het genre maar eigenlijk meer als RTS beschouwd moesten worden.

Een van de laatste echte Godgames is in mijn ogen Black and White. Een game waarin je als speler een wezen diende op te voeden die jouw volgelingen moest beschermen tegen boosaardige goden.

En nu is er dus From Dust, een downloadable game die overigens meer raakvlakken heeft met Populous dan met Black and White.

SCORE 85

Een verfrissende game die verbazend lekker speelt. Er zijn tijden dat je de haren uit je hoofd trekt maar de doorzetter wordt beloond. Het laatste level, dat je daarna vrij kunt herspelen, geeft je namelijk de krachten om zelf een wereld te scheppen.

JEROEN



Een uurtje of acht á negen ben je wel zoet in de zandbak. Daarna ben je door de Story mode heen, en krijg je de ultieme beloning: dan mag je eindelijk, net als vroeger, zelf een wereld bouwen!

8/9 UREN

BASICS
GODGAME
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit ruimte genoeg om álle nieuwe spellen te behandelen. Daarom vanaf deze maand een korte impressie van games die 'ook in de winkels' liggen maar in de PU niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Samuel, Jurjen en Jan.

1 Wii PLAY MOTION

Wii

De vorige Wii Play verkocht als een malle! Niet omdat het nu zo'n verschrikkelijk vette game was, maar vooral omdat er een Wii-remote bij zat. Dat was voor veel mensen de reden om de game aan te schaffen.

De games die deel uitmaakten van de vorige Wii Play waren ongelooflijk simpel en ook nog eens niet leuk. De vraag is dan ook of dit vervolg in dat opzicht iets meer te bieden heeft. Wil je een kort antwoord? Ja? Nee!
Maar... er zit wèl een kekke rode Wii-remote Plus bij, en die wil je hebben natuurlijk! Dan kun je lekker met je kekke rode Wii-remote hele saaie games besturen en dat gaat heel goed, omdat die Wii-remote een Wii-remote Plus is!
Jammer is dan wel dat je vriend, vriendin, familielid of toevallige passant die met je mee wil doen, ook een Wii-remote Plus nodig heeft om net zo nauwkeurig tegen je te kunnen spelen. En ja, dan ben je dus eigenlijk genoodzaakt om nóg zo'n Wii-remote Plus er los bij te kopen. Precies zoals die snode marketingmannen en vrouwen van Nintendo het bedacht hadden.
Of ze dat gaat lukken? Tja, als je zo dom bent om dit stukje niet te lezen...

JEROEN — **SCORE 30**

Wii Play Motion koop je niet voor de game maar voor die kekke rode Wii-remote Plus. Het spel stelt niks voor, maar als je per se een rode Wii-remote Plus wilt hebben dan heb je er voor dezelfde prijs een kutgame gratis bij.



SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION 2

PS3 | XBOX 360 | PC



Wat zeg je? Zitten Evil Ryu en Oni in deze nieuwste versie van SF IV? Ja, waarom ook niet, he? Want we hadden absoluut nog niet genoeg 'shoto personages' met Ryu, Ken, Akuma, Gouken, Dan, Sakura en Sagat in de lijst. Zucht...

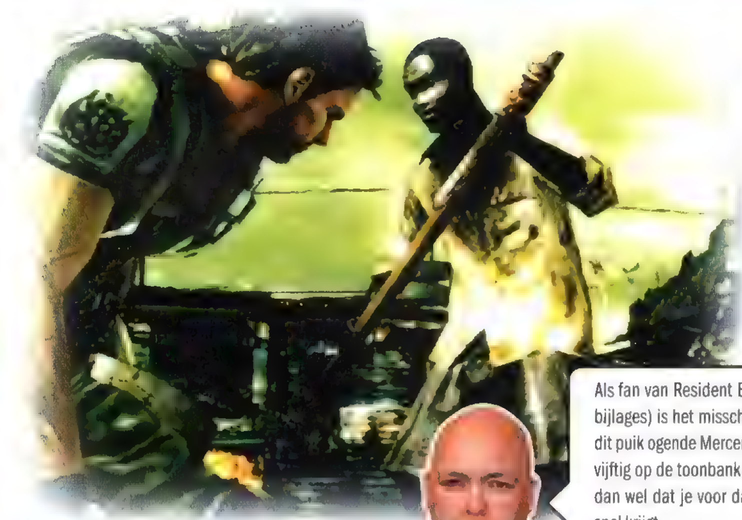
Ah, Street Fighter IV, wat kun je toch prachtig zijn. Geen enkele andere oldskool fighter is zo 'zen' als jij. Jij hebt immers balans. Balans tussen ouderwetse besturing en moderne gameplay-elementen. Balans tussen kleurrijke beelden en botbrekende actie. En balans tussen kwaliteit en kwantiteit, wat ook bleek toen je vorig jaar opnieuw op de markt verscheen als Super Street Fighter IV. Je online modi waren sterk verbeterd én je had een heel scala aan nieuwe vechters opgetrommeld om ons weer voor je te laten betalen.
Maar nu? Kijk, ik waardeer dat je beter gebalanceerd bent, nieuwe EX-aanvallen hebt, en vier 'nieuwe' personages toegevoegd in deze nieuwe 'Arcade Edition', maar waarom moet ik hier wéér voor betalen? Innerlijke vrede krijgen we niet van dertig euro neerleggen voor iets dat we, in de essentie, al hadden.

SAMUEL — **SCORE 75**

Speel je SF IV op competitief niveau? Haal deze update dan vooral in huis. Maar omdat twee van de vier nieuwe personages uitgekauwde varianten zijn op bestaande vechtersbazen, zullen casual straatvechters bar weinig interessants tegenkomen in deze tweede revisie.

3DS

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D 3



Tot volgend jaar RE: Revelations voor de 3DS verschijnt, kun je je vermaken met Mercenaries 3D, gebaseerd op de Mercenaries-minigame uit RE 3, 4 & 5 dat voor de 3DS voor het eerst is uitgebouwd tot een volwaardig spel.

Eigenlijk is het natuurlijk nog maar de vraag of RE: The Mercenaries 3D een volwaardig spel is geworden. En het antwoord is: nee, helaas niet.
In Mercenaries ontbreekt net als in de voorgangers alle verhaal, puzzels en griezelspanning uit de RE-ervaring, zodat alleen de rauwe, derdepersoons schietactie overblijft. Daar kun je je best een tijdje mee vermaken, maar met de beperkte, herhalende actie en karige hoeveelheid levels blijft het alleen voor de diehards langer dan een avondje interessant.
De game ziet er goed uit, maar verder valt aan alles te merken dat hij vooral als tussendoortje is bedoeld. Een snack-game van 50 euro. En als je die snack na een avondje spelen hebt verorberd, kun je er nog geen twee tientjes voor terugkrijgen, aangezien je geen opgeslagen gegevens kunt wissen. Rustig wachten op Resident Evil: Revelations, is ons advies.

Als fan van Resident Evil (en de Mercenaries-bijlages) is het misschien verleidelijk om voor dit puik ogende Mercenaries 3D een briefje van vijftig op de toonbank te leggen. Maar bedenk dan wel dat je voor dat geld geen volwaardig spel krijgt.

SCORE **45** JURJEN

PS3 | XBOX 360

4 CHILD OF EDEN

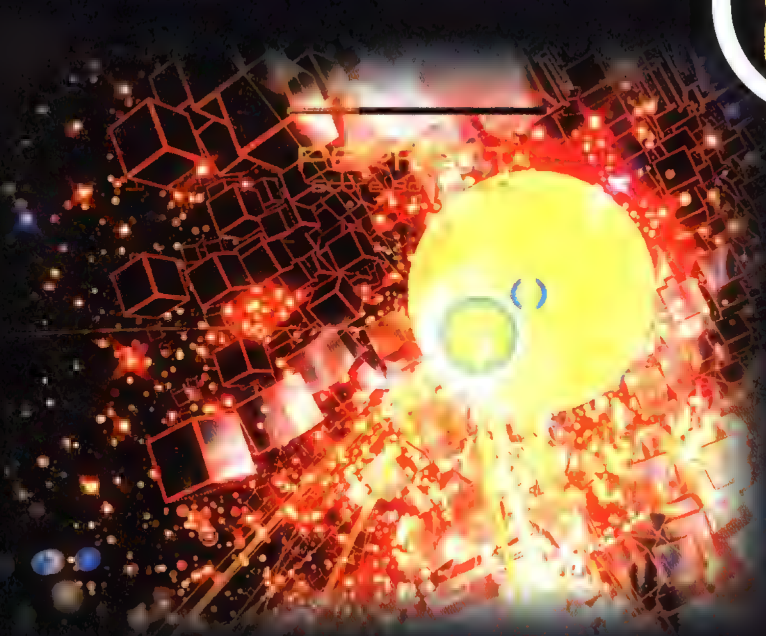
HOOGSTE SCORE



The Verve zong het jaren geleden al: 'The Drugs Don't Work'. Maar dankzij Child of Eden kun je je op ieder gewenst moment van de dag laten onderdompelen in een geheel veilige hallucinerende trip.

Je kunt natuurlijk heel lacherig gaan doen over het zweverige concept van Child of Eden maar als je je openstelt voor deze Kinect game (die later dit jaar ook voor PS3 zal verschijnen), word je getrakteerd op een unieke ervaring waarin kleuren, vormen, muziek en verbeelding op een kunstzinnige, interactieve manier samenkomen.
Rez en Lumines bedenker Tetsuya Mizuguchi heeft met CoE zijn magnum opus afgeleverd want een spel als dit heb je nog nooit gezien, gevoeld, gespeeld of ervaren.
Controllerloos 'reinig' je een digitaal universum van virussen en dat doe je in thematische werelden vol bezwerende muziek. Met blauwe en paarse wapens beschiet je vijanden in overrompelende, mooie werelden, ondersteund door betoverende muziek die je mede zelf creëert door je eigen beweging- en schietacties. Het resultaat is fenomenaal.

SCORE **85**







Child of Eden is een esoterische ervaring die je nauwelijks meer een game kunt noemen. Net als voorganger Rez (en een beetje Lumines) zul je je hier met lichaam en geest aan moeten overgeven, waarna je er met al je zintuigen van zult genieten.

JAN

EARTH DEFENSE FORCE
INSECT ARMAGEDDON





REVIEW
PS3 XBOX 360

Mieren zo groot als een Volkswagen, vogelspinnen ter grootte van olifanten en robots van formaatje Eiffeltoren. Samuel is er niet bang voor en verdelgt ze met liefde.

Een van de moeilijkste dingen als recensent vind ik het verdedigen van games die door veel mensen als kut worden gezien. Iets naar beneden halen is immers makkelijk: je noemt alle dingen die niet kloppen, slecht in elkaar zitten of teleurstellend zijn, en zeker als je er actief naar zoekt, zul je die zelfs in de beste producten kunnen vinden.



Daar rechts zie je een speciale geldautomaat voor insecten. Werkt gewoon met een spinpas.

Uitleggen waarom bepaalde dingen juist heel goed zijn, is mede daarom een stuk moeilijker, vooral als de persoon tegenover je staat te popelen om zijn lijst met missers op je af te vuren. En laat Earth Defense Force: Insect Armageddon nou precies zo'n game zijn waarbij je heel makkelijk binnen no time zo'n lijst kunt maken.

Lekker slecht?

Insect Armageddon is het vervolg op de Xbox 360-exclusive Earth Defense Force 2017, en beide games zijn van die producten die op het eerste gezicht van niveautje 'onvoldoende' zijn. Shooters moeten anno 2011 immers grafisch indrukwekkend zijn (Crysis 2), er moet een episch verhaal uit de doeken worden gedaan (Halo: Reach), er moet emotie in worden getoond (Gears of War 2), en er moet een gameplay-gimmick aanwezig zijn waarmee uitvoerig geadverteerd kan worden met het woord 'innovatief' (bijna elke shooter die vandaag de dag uitkomt). Tja, en als je die dingen niet hebt, ben je een slechte shooter, of alleen nog 'goed' als je ironisch omgaat met het feit dat je 'zo lekker slecht bent' (Duke Nukem: Forever).

> "Het is ultieme chaos."

Ironie

Earth Defense Force heeft al die dingen niet. Het gaat niet eens ironisch om met het feit dat het overduidelijk met een relatief laag budget is gemaakt, op wat grappige B-film oneliners in het script na.

Nee, Insect Armageddon kan op geen enkele manier meespelen met de grote jongens uit het genre, maar dat hoeft ook niet. Want waar al die Gold Award games ontzettend stoer lopen te doen met hun diepgang en 'production values', focust dit spelleke zich gewoon op dat ene ding wat ervoor gezorgd heeft dat wij allen ooit begonnen zijn met gamen: FUN! EDF is net zo leuk als het simpel en schaamteloos oppervlakkig is, en daar is helemaal niks mis mee!



Als eerbetoon aan de film War of the Worlds vuurt hij hier een Tom Cruise Missile af.

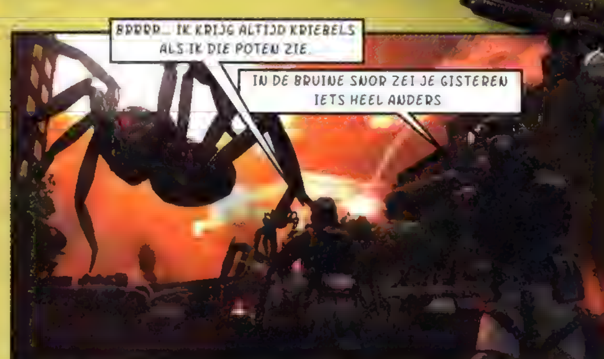
Weetje•Weetje

In Earth Defense Force 2017 kon de speler meer dan 150 verschillende wapens gebruiken, maar Insect Armaggedon gaat daar met 300 dik overheen.

Ultieme chaos

Haal Insect Armageddon dus gewoon lekker in huis, want je zult versteld staan van hoe ontzettend lang het tof blijft om legioenen aan reusachtige insecten én robots aan gort te knallen. Het is ultieme chaos, maar ik garandeer je dat je met een brede glimlach op je bek aan het gamen zult zijn wanneer je vier raketten afschiet en er een gigantische metalen hooiwagen (de spin hè, niet de kar) ontploft terwijl op de achtergrond een flat in elkaar flikkert.

Het grootste risico dat je loopt, is dat je aan al je onwetende vrienden moet uitleggen waarom dit een goede game is, maar gelukkig is daar de werkelijk uitstekende co-op mode voor.





SCORE 84

De game ziet er niet uit, doet niks nieuws en zal geen miljoenen exemplaren verkopen. Niet dat mij dat ene reet kan schelen, want met mijn arachnofobie is Earth Defense Force: Insect Armaggedon naast reteverslavend ook nog eens therapeutisch. Oh, en... de beste co-op game in jaren!

SAMUEL



De vijftien levels zul je keer op keer willen uitspelen, in je eentje en coöperatief. Minstens vijftien uur hilarische actie.

15 UREN

12

BASICS
SHOOTER
VICIOUS CYCLE /
NAMCO BANDAI
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

TOP TIEN GASTEN VOOR JE BBQ



1 Wood Man. Het klinkt als een veelgevraagd pornoacteur, maar natuurlijk is het gewoon een rivaal van Mega Man. En brandstof voor onze BBQ.



2 Bowser en Charizard hebben afgezegd. Dhalsim, Cinder en Scorpion zijn naar een vechtspellen-feestje... dan moet Spyro de BBQ maar aansteken.



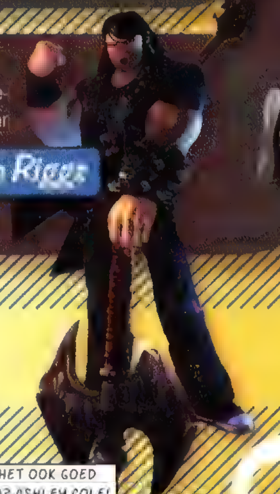
3 Het eerste lapje vlees kan erop. Gelukkig is Super Meat Boy wel wat lijden gewend, anders zouden we nog medelijden krijgen.



4 Je treft ze bij elke BBQ: van die halfgepunnikten die geen vlees maar wel vis lusten. Speciaal voor hen hebben we Seaman uitgenodigd.



5 Tijd om het feestje naar hogere sferen te tillen. Chun-Li heeft afgebeld, daarom regelt Shun Di de drankjes.



6 De buren hebben een cd van Adele aangezet.Gelukkig heeft Eddie Riggs z'n gitaar meegenomen. En z'n speakers.



7 We laten Kirby wel zuigen en blazen om het vuur aan te wakkeren. Vervolgens kan ie mooi als marshmallow aan het spit.



8 Sub-Zero vond het vechtspellenfeestje geen fuck aan en kwam naar onze BBQ! Hij begint meteen met cocktails mixen en ijsklontjes maken.



9 De politie belt aan, of het wat zachter kan. We sturen de Duke om het te regelen. Hij komt terug met vers varkensvlees.



10 Iedereen opgerot, we gaan naar bed. Kratos mag de laatste gasten wegsturen. En de BBQ opruimen. Hij zit toch al onder de as.



OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR RONIMO GAMES



SWORDS & SOLDIERS

In deze zijwaarts scrollende RTS moet je als commandant van drie partijen (Viking, Azteken, Chinezen) steeds een beperkt aantal strijdkrachten en power-ups gebruiken om je leger op te bouwen en de tegenstanders in de pan te hakken.

Het spel is als downloadable te verkrijgen voor de volgende platformen: WiiWare, PC, Mac, PSN, iPad en iPhone/iPod. De prijs varieert van € 2,39 tot een tientje.

De iPad-versie van Swords & Soldiers werd door Apple uitgeroepen tot 'Game of the Week' en hun nieuwe downloadable game Awesomenauts staat op het punt te verschijnen op PSN en Xbox Live Arcade. Een mooi moment om eens op bezoek te gaan bij de Utrechtse spelontwikkelaar Ronimo Games, vond Jurjen.

De muren van Ronimo's studio hangen vol kleurrijke plaatjes. Ik zie vooral veel artwork van hun nieuwste spel, Awesomenauts.

"We hadden die beelden eerst allemaal afgedekt voor bezoekers", zegt Jasper Koning, medeoprichter en gamedesigner van Ronimo, "maar nu de game bijna uit is, mag iedereen ze zien."

Ik vraag Jasper wanneer ze nu eens gaan kappen met die gekleurde shit en serieuze games gaan maken. Jasper lacht. "Ja, hallo, dit is onze tweede game nog maar. Ennuh... tja, we zijn zelf opgegroeid in het 16 bits-tijdperk en met de vetste saturday morning cartoons, dus dat mag je best terugzien in ons werk."

Jasper laat het introfilmpje van Awesomenauts zien, en dat heeft inderdaad verdomd veel weg van het begin van een saturday morning cartoon, inclusief de opgefokte synthesizer-rock en hysterische zang. "We kicken echt op die vibe", valt Jasper bij, "net als op personages als Bucky 'O Hare en Earthworm Jim. Maar maak je geen zorgen, we gaan in de toekomst heus nog wel wat serieuzere dingen maken."

Verdienen

Het verhaal van Ronimo begint met de Blob. Tijdens hun opleiding aan de HKU maakten Jasper en studiegenoten dit freeware spel met een schilderende stuiterbal.

THQ vond het vet, en kocht het concept van ze over om er een retail spel van te maken. Inmiddels is er ook al een Blob 2 verschenen. "Nee, daar hebben we geen geld voor gekregen", verduidelijkt Jasper, "we hadden alle rechten al verkocht voor deel één."





AWESOMENAUTS

Awesomenauts moet op het moment dat je dit leest beschikbaar zijn als download voor PSN en Xbox Live Arcade. Het is een tekenfilmachtige 2D-uitvoering van tactische, teamgebaseerde schietspellen in arena's, zoals League of Legends. Je speelt drie tegen drie (spelers of bots) met zes personages die elk over verschillende, verbeterbare superkrachten beschikken. Awesomenauts gaat waarschijnlijk tien euro kosten.

De eerste échte game van Ronimo was Swords & Soldiers, een kleurrijk, zijwaarts scrollend, realtime strategiespel. De titel werd met unanieme lof door de pers ontvangen (zelf gaf ik het 5 van de 5 sterren) en verkocht genoeg exemplaren om Ronimo draaiende te houden. Jasper: "een paar maanden geleden speelden we break even."

De afgelopen twee jaar heeft Ronimo met een team dat groeide van zeven naar twaalf mensen gewerkt aan Awesomenauts, een game die voor de helft is gefinancierd door het Duitse dtp entertainment, de uitgever van het spel. "En wat we er eventueel aan verdienen, verdelen we weer met hen", verklaart Jasper.



De afgelopen twee jaar heeft Ronimo met een team dat groeide van zeven naar twaalf mensen gewerkt aan Awesomenauts.

Gelikt

Awesomenauts vertoont qua uiterlijk overeenkomsten met Swords & Soldiers, maar is toch een compleet ander spel; een multiplayer spel.

"We spelen bij Ronimo veel teamgebaseerde multiplayer dingen als Defence of the Ancients en League of Legends. Dat ken je niet? Nou ja, je kunt het vergelijken met tactische shooters als Counterstrike en Quake Wars. Zoiets wilden we maken. We wilden sowieso een multiplayer game maken. Bij de eerste brainstormsessie kwam ik zelf met het idee van ninja's tegen piraten. Maar dat is natuurlijk al vaker gedaan. Vrij snel kwamen we op het idee van een 2D League of Legends. Dat leek ons wel vet. En zo is de ontwikkeling van Awesomenauts begonnen."

Tijdens mijn spelsessie valt me - net als bij Swords & Soldiers - weer op hoe hoog Ronimo's productiewaarden liggen. Alles oogt, werkt en voelt zeer gelikt.

"We willen niets de deur uitsturen waar we zelf niet blij mee zijn", zegt Jasper. "Daarom stellen we onszelf ook nooit een harde deadline... en duurde de ontwikkeling van Awesomenauts een jaar langer dan de bedoeling was."

Apen

Tijdens het spelen probeert Jasper me een beetje uit te leggen wat ik kan en moet doen. Ik ben een kikkerachtig personage dat laserstralen kan schieten. Ik kan ook de sprongknop ingedrukt houden om heel hoog te springen. Jasper speelt met een vliegende aap.

Opeens bedenk ik me iets. De naam Ronimo is een afkorting van Robot Ninja Monkey. Het logo van het bedrijf bevat een grote zwarte aap. In Swords & Soldiers krijg je te maken met teleporterende apen. En nu kun je in Awesomenauts dus met een vliegende aap spelen. Toeval?

Jasper: "Haha, nou eigenlijk wel, een beetje. Op een of andere manier verschijnen er altijd apen in onze spellen. De designers maken bijvoorbeeld eerst een poppetje dat kan vliegen. Vervolgens denken ze: dan is het ook wel leuk als hij bommetjes naar beneden kan gooien. Tja, en dan denk je toch al snel aan een aap, omdat apen graag dingen naar beneden gooien. Bijvoorbeeld poep, of kokosnoten. En zo komt het dat je in Awesomenauts kunt spelen met een vliegende aap die mijnen gooit. Verder moet je er niets achter zoeken, hoor."

Ik merk op dat Awesomenauts ondanks het kleurrijke uiterlijk en de vliegende apen toch een behoorlijk pittig en complex spelletje is. Jasper knikt.

De volgende game van Ronimo Games wordt een Mario-achtige 2D-platformer met een unieke twist.

Weetje•Weetje

Diepgang

"Het is jammer dat veel mensen bij een positieve sfeer al snel denken dat 't dan een spel voor kinderen is, maar we mikken met Awesomenauts op mensen van onze eigen leeftijd, zo rond de dertig. Mensen die net als wij vinden dat de saturday morning cartoons vroeger veel vetter waren, en die tegenwoordig online multiplayer games spelen. Awesomenauts ziet er toegankelijk uit, maar biedt door dat 2D-uiterlijk ook nieuwe tactische mogelijkheden. Je kunt bijvoorbeeld altijd zien waar je jezelf ten opzichte van je vijanden en teamgenoten bevindt. Het positioneren speelt een belangrijke rol."

Volgens Jasper komt op langere termijn veel diepgang voort uit de verschillende klassen en upgrades. "Je kunt wel merken dat we niet alleen zijn opgegroeid met de SNES en cartoons, maar ook met PC-games als Diablo en Starcraft."

Dus, opper ik, eigenlijk combineren jullie de toegankelijkheid en kleurige shit van SNES-platformers met de diepgang van die oude PC-games. "Ja precies", knikt Jasper. "Er schuilt onder het kleurrijke oppervlak en de vliegende apen inderdaad meer diepgang dan je zou denken. Schrijf dat maar op." ✖



"We zijn zelf opgegroeid in het 16 bits-tijdperk en met de vetste saturday morning cartoons, dus dat mag je best terugzien in ons werk."

PU.NL/AWESOMENAUTS

CHECK ONLINE het dikke item op: PU-TV!



"We hadden die beelden eerst allemaal afgedekt voor bezoekers maar nu de game bijna uit is, mag iedereen ze zien."




Kijk uit naar de exclusieve
BENELUX EDITION
met
TWEE GRATIS DLC PACKS!
THE TRUTH WILL CHANGE YOU
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
WWW.DEUSEX.COM
OUT 26/08/11

Maand in BEELD
PU ON THE ROAD!



Tjeerd Noten vermaakte zich weer kostelijk met de kids.

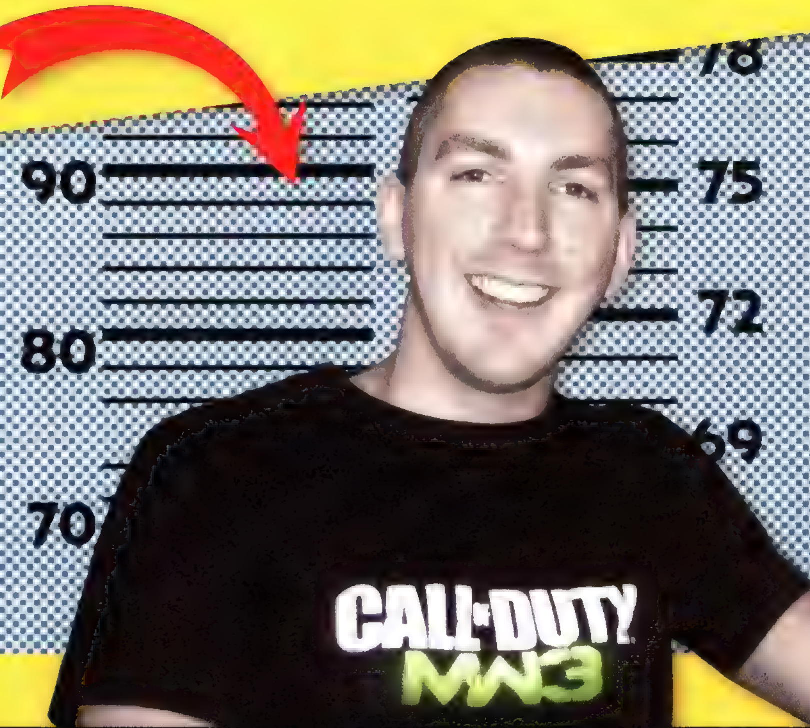
Wij weten wel wie Anders Breivik moet berechten!

Je begrijpt dat bij ons de stagiairs altijd mogen meedoen aan de pokeravond.

Aan de tent op de rug herken je de echte campers.

Terugvlucht na bezoek aan de ooglaserkliniek in Turkije.

*PROFIEL





In 'Profiel' trachten we elke maand een bekend persoon uit de game-industrie in één pagina voor het voetlicht te brengen. Vanwege de strijd tussen Modern Warfare 3 en Battlefield 3 leek Robert Bowling ons de aangewezen man om deze nieuwe rubriek mee te beginnen.

ROBERT BOWLING

Creative Strategist van Infinity Ward, de Amerikaanse studio die momenteel hard werkt aan Call of Duty: Modern Warfare 3.

Oogt als:

Een studentikoos knaapje die in een kroeg amper boven de tap uitkomt. Ondertussen incasseert hij een jaarsalaris waarmee hij diezelfde kroeg gemakkelijk opkoopt. Om je een idee te geven; het is bijna de helft van wat Ed jaarlijks opstrijkt.

Bij het grote publiek bekend als:

'Het gezicht van Modern Warfare'. Link tussen studio en gamers. Iemand die zeer benaderbaar is en altijd open staat voor kritiek en dialoog. Al blijft het een Amerikaan die het PR-spel tot in de puntjes beheerst en liever niet praat over de uittocht bij Infinity Ward, maar dat heeft ook alles te maken met allerlei lopende rechtszaken in deze kwestie.

Inmiddels is hij:

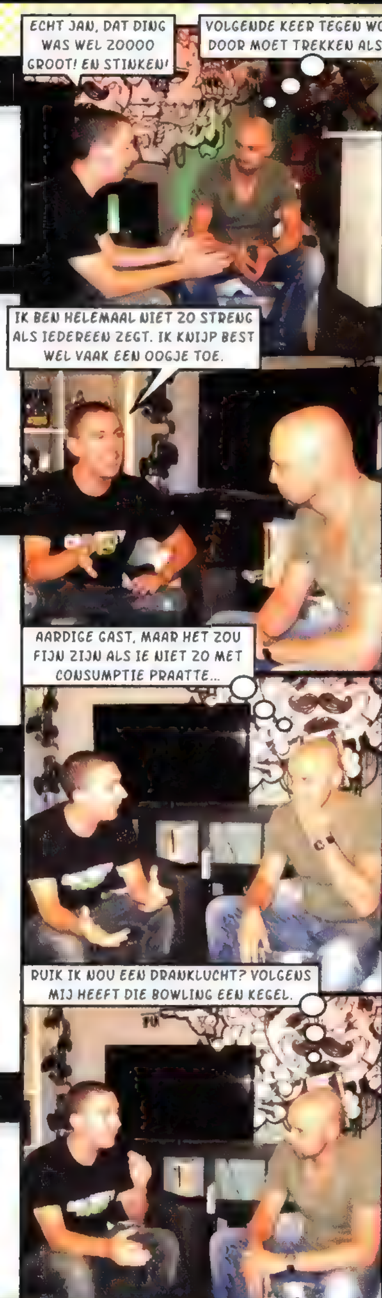
Creative Strategist. Een promotie die hij heeft verdiend door als een van de weinige topdogs binnen Infinity Ward niet over te lopen naar Respawn Entertainment. Hij is inmiddels een van de drijvende krachten binnen de IW studio en klankbord van alle 'leads' binnen het ontwikkelteam waarmee hij samen de visie voor de franchise uitstippelt.

Blunder:

Liet zich eind november 2008 helemaal gaan in zijn blog omdat Activision producer Noah Heller, inmiddels Product Director Activision, het in een interview over Call of Duty: World at War, vaker over Modern Warfare had dan over WaW zelf. Bowling schreef onder andere: "Can you guys please stop interviewing this guy, talk to someone who actually works on the Dev Team at Treyarch and knows what the fuck he is talking about. Not Senior Super Douche Noah Heller from Activision - who apparently has never played the game and doesn't even work at the developer." Oeps!

Eerste game die hij ooit speelde:

"Kaboom! voor de Atari 2600!" Saillant detail: dit bommen-opvang spelletje (meer had het niet om het lijf) werd in 1981 uitgegeven door... Activision! "De game die ik echt helemaal kapot heb gespeeld en waardoor ik daadwerkelijk een hardcore gamer ben geworden, was de eerste Super Mario Bros. voor de NES."



Game die hij nu speelt:

"Momenteel zit ik vol in de bèta van de multiplayer van Modern Warfare 3, dat zul je snappen. Ik speel, leef, eet, droom en slaap die game!

Laatst uitgespeelde game (niet van Activision):

"De game waar ik echt meer dan 300 uur in heb gestopt, was Fallout 3. Man, wat heb ik genoten!"

Opvallende quotes:

- "Als je een mogelijkheid ziet om iets op te zetten of beter te doen, doe het dan. Zo ben ik ook begonnen bij Infinity Ward."
- "Niemand is kritischer op onze games dan wijzelf."
- "Twitter is de uitvinding van de eeuw. Je kunt direct met je fans communiceren. En met je vijanden."

Is het meest trots op:

"De tijd waarin ik persoonlijk bèta invites uitstuurde voor Call of Duty 4. Ik kende de mensen stuk voor stuk en het was een tijd waarin heel duidelijk werd dat we met Modern Warfare iets heel bijzonders in handen hadden."

Ziet zichzelf over vijf jaar:

"De afgelopen vijf jaar zijn een aangenaam gekkenhuis geweest. Als de komende vijf jaar ook maar enigszins lijken op hetgeen ik de afgelopen jaren allemaal heb meegemaakt, mag ik me een gelukkig mens prijzen."

Favoriete vrijetijdsbesteding:

"Ik heb de laatste maanden zo hard gewerkt dat ik ieder vrij uurtje met mijn gezin doorbreng. Ik heb een dochtertje van twee en die heb ik veel te weinig gezien."

Kijkt dit najaar uit naar:

"Gears of War 3, Skyrim en vooral Batman: Arkham City. Die vorige Batman was echt waanzinnig en deze wordt volgens mij alleen maar beter.
En ja, natuurlijk ga ik ook Battlefield 3 spelen. Absoluut."

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

SCORE ★★★★★





€ 4,99

1 SPELER

De iPad of je iPhone (iPod Touch) als gamesconsole zien, is voor veel hardcore gamers lastig. Want waar zijn alle die vette spellen, al die High Def games die we op onze PS3 of Xbox 360 kunnen spelen? Tja, die zijn er inderdaad niet, maar er valt echt genoeg te bleven op die apparaatjes van Apple.

Zoals deze racegame met niemand minder dan Sonic in de hoofdrol. Natuurlijk is het een Mario Kart kloon, maar jongens wat een fantastische game is het geworden! Het is heerlijk speelbaar en, met name op de iPad, ook nog eens erg goed te besturen. Wat ons betreft staat deze Sonic kart-game hoog op het lijstje 'beste iOS games van dit moment'.

iOS

TINY TOWER

SCORE ★★★★☆





GRATIS

1 SPELER

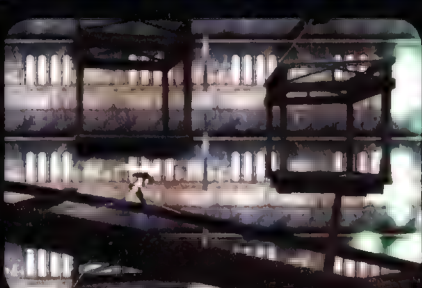
Ook altijd de droom gehad om je eigen toren te runnen? Nee? Nou, wij ook niet hoor. Maar een soort van Sim Tower spelen in het klein is wel heel erg leuk. Je bouwt dus, zoals gezegd een toren... eigenlijk zijn het meer appartementen die je op elkaar stapelt, waardoor het geheel al snel uitgroeit tot een soort van toren.

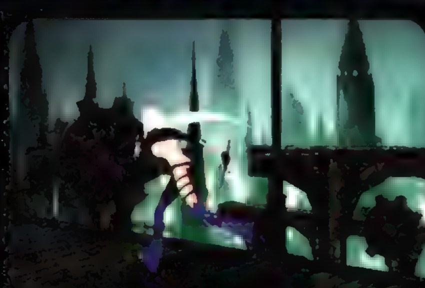
Het doel is natuurlijk een zo hoog mogelijke en winstgevende toren te bouwen. Dat doe je door bewoners naar je toren te lokken en door etages, of appartementen zo je wilt, te bouwen met zaken die de bewoners nodig achten. Denk aan een pub of een kapperszaak. Daar verdien je weer geld mee waar je de toren mee kunt uitbreiden, en daar draait 't allemaal om.

iOS

ANIMA ARK OF SINNERS

SCORE ★☆☆☆☆





1000 NINTENDO POINTS

1 SPELER

We hebben Ark of Sinners meteen gedownload, want uit de plaatjes en filmpjes concludeerden we dat we hier te maken hadden met een Castlevania-kloon waarin een meisje met een zwaard door gotische kastelen rent en springt.

Nu we Ark of Sinners een tijdje hebben gespeeld, moeten we echter concluderen dat het geen Castlevania-kloon is. Daarvoor zijn de omgevingen te armoedig en reageert het meisje te slecht op de besturing. Ze doet maar wat, en veel te laat. Terwijl je in zo'n spel juist nauwkeurig wilt kunnen vechten en springen.

Laten we dit dus geen Castlevania-kloon maar een hoop stront met een Castlevania vlaggetje erin noemen.

WiiWARE

A TALE BY ALEX

SCORE




GRATIS

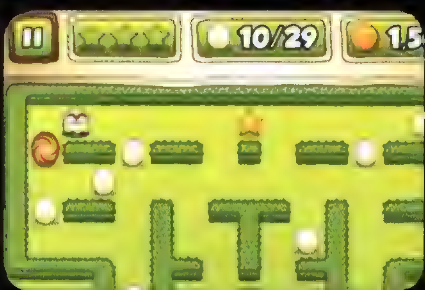
1 SPELER

Het is even wennen, een spelbeeld met drie lagen. In de onderste laag stuur je het jongetje Alex door een woonkamerachtige omgeving. In de twee lagen erboven bestuur je tegelijkertijd twee van zijn fantasievormen in veel gevaarlijkere sprookjeswereiden. Daar wordt Alex de ridder Alexander. Een schildpad wordt een draak, een kast wordt een schatkist.
Je moet naast de onderste Alex minstens één van zijn fantasievormen in leven houden. Een gegeven wat vreemde dingen doet met je aandacht. Echt wennen doet het nooit, maar de beleving is uniek. En uitdagend. En betoverend. Een speels en sprankelend debuut van de Utrechtste studio Digital Dreams.

PC

SUPER SNAKE HD

SCORE





€0,79 / €0,67

1 SPELER

Professor Overmars maakte in 1999 Game Maker, een programma om videogames mee te maken. Ondertussen heeft hij er zelf ook een spel mee gemaakt. Om de hitpotentie van zijn maaksel te verhogen, analyseerde hij wat de huidige hits in de appstore gemeen hebben.
De algemeen succesvolle elementen werden in zijn laboratorium aan het oude Nokia-spelletje Snake gevoerd en het resultaat was Super Snake HD, een toegankelijk 2D-spel met arcade-achtige puzzelactie, veel levels, touchscreen besturing en een schattige look.
Enige wat ontbreekt is een creatieve grondslag, maar misschien is dat ook niet waar professoren goed in zijn.

iOS / ANDROID

9MM

SCORE




€5,49

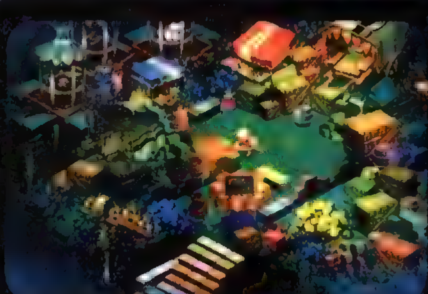
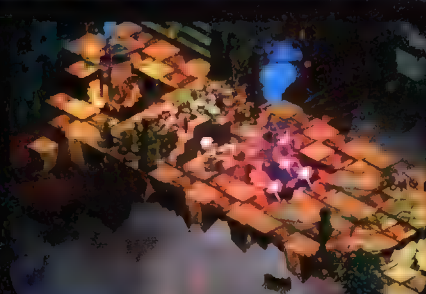
1-12 SPELERS

Je bent een narc-agent met maling aan de wet. Een soort Steven Seagal zonder staartje. Je geeft drugsgeld aan alleenstaande moeders. Je bezoekt nachtclubs. En je schiet aan de lopende band Mexicaanse gangsters overhoop in lineair doorloopbare, nooit helemaal open liggende gebouwen en stadsgebieden.
Het is tof dat je zoiets nu ook eens op je telefoon of iPad kunt spelen. Zeker wanneer je op dat apparaat al eerder wat shooters voltooide, loop je meteen weg met de twee-vinger besturing.
De QTE-achtige vecht- en ondervragingsscènes zijn suf, je moet wat kleine bugs negeren, maar verder valt er veel te genieten in dit B-filmachtige actiespel.

iOS / ANDROID

BASTION

SCORE

1200 MS POINTS

1 SPELER

Met een visuele, handgetekende stijl heeft de actie-RPG Bastion als indiegame meteen een streepje voor.
Het witgelokte hoofdrolspelertje stuur je door verschillende zwevende platformen die, terwijl je loopt, vliegensvlug voor je ogen worden opgebouwd. Maar de spelwereld kan ook afbrokkelen.
In je basisvesting (de Bastion) zet je gebouwen neer om wapens en uitrustingen te ontwikkelen zodat je steeds beter uitgerust op je hack & slash avontuur gaat. Met hamer, schild en schietijzer - je kunt maximaal twee wapens meenemen - en verschillende drankjes hou je het lang vol maar de onvoorspelbare wereld houdt je constant op het puntje van je stoel.

XBLA



EEN
AANBOD
DAT JE
NIET KÚNT
WEIGEREN
Haal meer uit uw pc
Computer idee
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!

AAN HET SPIT

facebook | Home · Profile · Find Friends · Account



Wall
Info
Photos (13)
Notes
Friends

Friends (1)



Bobby K.

Dislike
Dislike
Dislike
Dislike
Dislike
Dislike
Like

Robert ´Bobby´ Kotick

CEO Activision/Blizzard ⁄⁄ Studied at University of Michigan ⁄⁄ Lives in Los Angeles California ⁄⁄ Knows English, trashtalk and universal language of Money ⁄⁄ From Long Island NY ⁄⁄ Born 16 september 1963



DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Bobby Kotick CEO Activision/Blizzard

Share: Status · Photo · Link · Video · Question

What's on your mind?



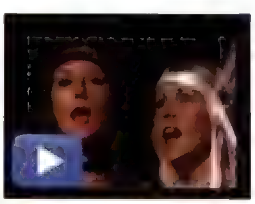
Jason West
He Bobby, de rechter heeft ons in het gelijk gesteld over de hele gang van zaken aangaande Infinity Ward. Goed idee dus dat Call of Duty Elite, die centjes kun je straks wel gebruiken.

7 minutes ago · Like · Comment

Recent Activity
davidzampella is no longer friends with Bobby K.
Jasonwest is no longer friends with Bobby K.
EA is no longer friends with Bobby K.
Bobby K. Likes Battlefield 3
Niemand is no longer friends with Bobby K.
Bobby K. Likes Bobby K.

Bobby K.
Ben een beetje klaar dat iedereen me loopt af te zeiken. Wat zeg ik nou verkeerd? Over PS Vita: ' Waar is de afzetmarkt voor deze handheld?'. Over de prijs van games & hardware: 'als het aan mij lag zou het nog een stuk duurder worden'. Over developers: 'Bungie is eigenlijk de enige nog overgebleven echt goede ontwikkelaar.' Over cutscenes in een game: 'Als we nu een uur van dat materiaal bij elkaar hebben dan zijn er fans die daar geld voor over hebben om het als losse film te kopen.'

5 Hours ago · Like · Comment



Abba money, money, money.
http://www.youtube.com/results?search_query=money+money+money&aq=0&oq=Money

6 Hours ago · Like · Comment

Bobby K
"Die Clifford Blezinski heeft helemaal gelijk met zijn naamsverandering, ik noem mezelf voortaan Bob. Past veel beter bij mijn statuur en scheelt weer geld als ik mijn naam in mijn dure pakken laat zetten."

7 Hours ago · Like · Comment

Bobby K.
"He Molyneuxtje, waarom meld je achteraf altijd dat je games kut zijn? Dat had ik je van te voren wel kunnen vertellen. Alleen Activision maakt goede games."

11 Hours ago · Like · Comment



Reply · **Peter Molyneux**
"Ik probeer tenminste wat nieuws, jij maakt steeds hetzelfde spel met een andere cover op het doosje."

11 Hours ago · Like · Comment

Reply · **Bobby K.**
"Met het verschil dat die van mij verkopen."

11 Hours ago · Like · Comment

I'm so good at CoD, I have more care packages than Haiti!
Jesus took three days to respawn, talk about LAG!
What do you call it when you go into a hospital and kill babies? Spawn Killing.

1 Day ago · Bobby K. Likes This · Comment

Reply · **DICE**
Weet je wat pas een goede grap is? Die Elite-shit van jullie en het gebrek aan dedicated servers.

1 Day ago · Like · Comment

Reply · **Bobby K.**
Nee, die PC game van jullie die op 30 fps loopt op de console, dat is tof. Hebben jullie hem voor de PS2 gemaakt ofzo...

1 Day ago · Like · Comment

Reply · **DICE**
Wacht maar af Bobby als straks de open bèta van start gaat. Kun je alvast het begin van het eind van je legacy ervaren. Gratis en voor niets.

1 Day ago · Like · Comment

BATTLEFIELD 3 — 'Onze 30 fps komen twee keer zo hard als die van MW3'

CALL OF DUTY ELITE — Hoe geld te verdienen aan iets wat mensen al hebben en de rest van de wereld gratis aanbiedt?

RESPAWN ENTERTAINMENT — Als er nog mensen bij Infinity Ward leuk werk zoeken, we hebben nog wat bureaus over.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Vanaf deze maand zullen we jullie elk nummer verwennen met een quiz. Een quiz met vragen die je alleen kunt beantwoorden als je het betreffende nummer aandachtig hebt gelezen. Nou deed je dat vermoedelijk toch al, dus mail die goede antwoorden maar rap door!

prijsvraag@powerunlimited.nl

Je hebt de PU gelezen? Echt goed gelezen? Elke letter, van cover tot framedrop? Dan zou je onderstaande vijf vragen moeiteloos moeten kunnen beantwoorden, en maak je kans op de game Xenoblade. Alle antwoorden staan in deze PU, dus als je iets niet weet, moet je nog maar even wat heen en weer bladeren!

1

Sinds wanneer is de Devastator het meest trage wezen ooit?

A) Sinds Wouter nieuwe hardloopschoenen heeft.
B) Sinds de antilope zijn protest heeft opgegeven.
C) Sinds Moby Dick z'n oma het loodje legde.

2

Deze multiplayer screen kwam net te laat binnen om nog bij de (p)review te zetten. Uit welk spel komt ie?

A) Earth Defense Force: Insect Armageddon
B) Warhammer 40K: Space Marine
C) Resistance 3



3

Wat zong The Verve jaren geleden?

A) The car don't work
B) The drugs don't work
C) Wouter don't work

4

In welk spel kun je dit monster tegenkomen?

A) Xenoblade Chronicles
B) Darksiders II
C) Guild Wars 2

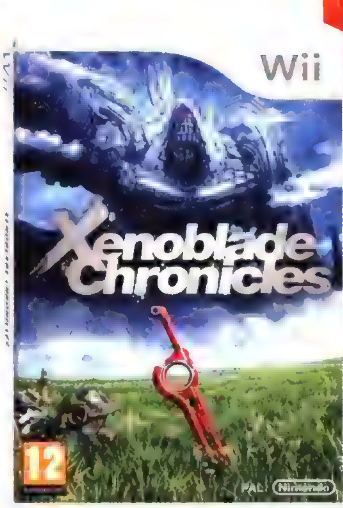


5

Wat vindt Samuel als recensent een van de moeilijkste dingen?

A) Vergaderen met mensen die veel meer van games begrijpen dan hij.
B) Het verdedigen van games die door veel mensen als kut worden gezien.
C) Het wegsturen van de vrouwen onder zijn bureau als de deadline nadert.

Dit kun je winnen!



Mail de juiste antwoorden naar prijsvraag@powerunlimited.nl en vergeet niet je naam en adres in diezelfde mail te zetten. Uit alle juiste inzendingen loten we volstrekt willekeurig vijf konten met bof die een exemplaar van de Wii game Xenoblade Chronicals ontvangen.

NIET TE FILMEN

Je kent ze wel, games die gemaakt zijn naar aanleiding van een film. Vaak simpele spelletjes die effe snel in elkaar zijn geflanst om mee te liften op de publiciteit rond een bioscooprelease. We deden er eigenlijk weinig mee... maar nu is er 'Niet Te Filmen', de rubriek waarin we zogenaamde filmgames van een score voorzien.

CARS 2



Wat doe je met een licentie als Cars? Juist, je maakt er een racegame van, gooit er wat 'wapens' in en je hebt zomaar een soort van Mario Kart, maar dan met de pratende auto's van Pixar en Disney.
Je zou het ongeïnspireerd kunnen noemen, maar de uiteindelijke game is zeker niet onaardig geworden voor iemand die onder een Cars dekbedovertrek slaapt met zijn Lightning McQueen knuffel stevig tegen zich aangedrukt.
Voor de rest van de wereld is de game op z'n best redelijk te pruimen en te spelen. Beetje racen, beetje tegenstanders van de weg knallen en mocht je dat willen, kun je ook nog eens online gaan.



HARRY POTTER: DEATHLY HALLOWS PART TWO

De tergende stealth onderdelen uit Part One zijn verdwenen, maar helaas geldt dat niet voor de third-person shooter gameplay met een Gears of War-light cover systeem. De spreuken van Harry en zijn vrienden zijn feitelijk verkapte guns waardoor de essentie van de magie verloren gaat. Je bent aan het knallen tegen generieke vijanden, en kan alles af met één of twee dezelfde spreuken. Pas later in de game komt er iets van tactiek bij kijken en moet je soms wisselen tussen spreuken.
De game ziet er mooi uit, kent een aantal intense momenten, maar is toch vooral erg saai, te makkelijk en te kort (nog geen vier uur).

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON



Michael Bay heeft de Transformers licentie al eerder door het slijk gehaald, en dus mag je ook niets verwachten van de game die gemaakt is van zijn laatste film: Dark of the Moon.
Waar het op neerkomt? Nou, vooral grote Bayformers die knallen op andere Bayformers in weinig inspirerende omgevingen.
Naast als robot rondstampen, kun je ook als wagen racen (kut) of als wagen knallen (leuk), en dat de laatste optie de beste is van de hele game, zegt genoeg over een spel dat draait om grote robots. Je ziet en voelt aan alles dat deze game is afgeraffeld om de deadline van de film te halen.

PU 214 LIGT OP 16 SEPTEMBER IN DE WINKELS

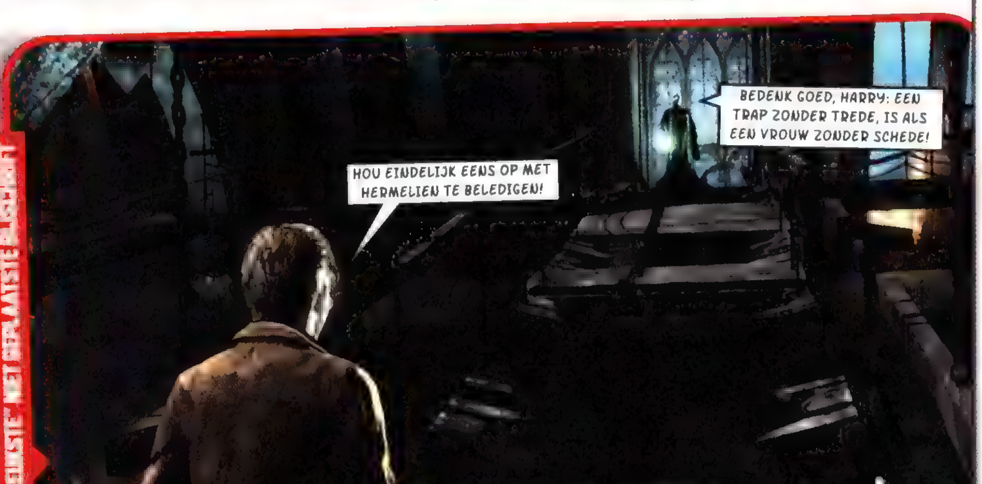
SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JAN, THERE IS A CALL FOR DUTY!
  JAN, THERE IS A CALL FOR DUTY!!!
- WAT HEBBEN WORST, BIER EN GAMES MET ELKAAR GEMEEN?
- JAN EN JEROEN, KUNNEN JULLIE NU OPHOUDEN MET DAT GEKIBBEL OVER DIE ONLINE GAMES?
- JEROEN, STIEKEM KRIJG JE STEEDS MEER ZIN IN RESISTANCE 3, TOCH?
- VERTEL ONS WOUTER, BEN JE NOU EINDELIJK EEN ECHTE SPACE MARINE GEWORDEN?
- WE HEBBEN HIER EEN DAME LIGGEN, EN ZE LUISTERT NAAR DE NAAM CATHERINE. ANYONE?
- HOEZO ZIE JE ALLES ONDERSTEBOVEN, WOUTER?
- IETS MET ZELDA EN EEN ZWAARD?
  NEE SAMUEL, AFBLIJVEN! DIE IS VOOR JURJEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



Omdat we de nieuwe Harry Potter oorspronkelijk als hele reviewpagina hadden staan, waren er wat bijschriftjes van Ed overgebleven. Zonde om niks mee te doen, toch? Je vindt ze her en der op deze pagina's.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

11% WAT DENK JE ALS JE DEZE PU ZIET? DUH!

8% VOOR HET ZOVEELSTE JAAR ACHTEREEN BAKKELEIEN OVER FIFA VS PES EN ER VOOR DE ZOVEELSTE KEER NIET UITKOMEN. ZULLEN WE ER MAAR EENS OVER OPHOUDEN?

6% VERMOEDEN DAT ER EEN VERBAND BESTAAT TUSSEN JAN DIE DRIE DAGEN ZIJN TELEFOON NIET OPNEEMT EN HET VRIJKOMEN VAN DE REVIEW BUILD VAN DEUS EX: HUMAN REVOLUTION.

13% BLIJ ZIJN DAT WE CALL OF JUAREZ GEWOON THUIS MOCHTEN TESTEN EN NIET IN JUAREZ. WE WILLEN TOCH MINIMAAL NOG EEN RESTYLE MEEMAKEN.

8% ED ZES KEER UITLEGGEN DAT 'KULUM' GEEN SPELFOUT IS.

12% OP VAKANTIE EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON AAN DEN LIJVE ONDERVINDEN.

6% HELEMAAL KLAAR ZIJN MET PETER MOLYNEUX, EN ZIJN GAMES NU VOORTAAN VOORAF OOK KUT VINDEN.

11% AFVRAGEN WAT ER EERDER KOMT, EEN NIEUWE DUKE NUKEM OF EEN VOLGENDE RESTYLE.

10% BESLUITEN OM STRAKS NIET TE KIEZEN TUSSEN BATTLEFIELD 3 EN MODERN WARFARE 3. JE WILT OOK NIET KIEZEN TUSSEN JE VADER EN JE MOEDER. TOCH?

4% PISNAT WORDEN OP DE FIETS, OMDAT WE ZO DOM WAREN TE DENKEN DAT HET ZOMER WAS.

7% BESEFFEN DAT ER NU EVENVEEL MANNEN MET HAAR OP DE REDACTIE RONDLOPEN ALS GASTEN MET EEN KALE KLETS.



C[...] VAN DE MAAND

HET IS BIJNA VASTE PRIK DAT WANNEER ER EEN FINAL FANTASY GAME IN DE PU STAAT, WE DAAR EEN DAME UIT KIEZEN ALS CHICK VAN DE MAAND. SLANK, ONSCHULDIG, ENERGIEK... OF ZOALS ED PLEEGT TE ZEGGEN: HET IS NET MIJN VROUW... 58 JAAR GELEDEN.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- Leuk zo'n restyle, maar het dwingt de redactieleden om opeens weer allemaal nieuwe foto's van zichzelf te laten maken. En oud worden is niet leuk, zeker niet als je het ook nog eens in 10.4 megapixels in beeld ziet.
- Er komt dus een game van Game of Thrones. Wat eigenlijk verboden zou moeten worden want dat kan alleen maar schade toebrengen aan deze fantastische serie. Helemaal nu onze eigen Carice van Houten een rol krijgt in het tweede seizoen.
- Het is even wennen aan het feit dat we opeens twee mannen op de redactie hebben die laarzen dragen. En nee, het zijn geen Uggs. Dan waren ze er niet in gekomen.
- Dat kunnen toch maar weinig games zeggen: na een dag knallen in de nieuwe Call of Juarez had JJ minder Mexicanen omgelegd dan er normaal op een dag sneuvelen in die stad. Mooie vakantietip dus voor mensen die het niet helemaal meer zien zitten.
- Als je denkt dat redacteuren nu minder te laat komen omdat er na de restyle minder woorden op een pagina staan, dan heb je het goed mis. Het is eerder andersom, je kunt nu later beginnen aan het te laat komen. Moeten we ze alleen wel nog vertellen dat de PU vaker dikker wordt.
- Al dat gelul rond microsoft-sony.com kwam de redactie de afgelopen maand behoorlijk de keel uit. Natuurlijk gaan Microsoft en Sony niet samen een console maken. Griekenland lost nog eerder de staatsschuld van de VS af. En als het wel gebeurt, dan beloven we bij deze dat we de PU compleet in braille restylen. Kun je in ieder geval niet zeggen dat de pagina's in de PU niet lekker aanvoelen.

PU TWITTER!

Volg je ons al op twitter.com/Power Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360.

Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Zoals je hieronder ziet, ben je wellicht slechts één twiet verwijderd van eeuwige roem!

IkEetPizza_ Omg, ik ben echt een brief van een of andere aansteller die zich overal bij aangesproken voelt aan het lezen in de @PowerUnlimited :p
21 hours ago via UberSocial for BlackBerry
5356 in music, red hot chili peppers, religion and spiritu

joris050 Ff op weg naar vakantie de @PowerUnlimited lezennn
23 hours ago via UberSocial for BlackBerry
4865

daano93 Morgen eindelijk mn @PowerUnlimited lezen in de auto
1 day ago via Twitter for iPhone
3516

Maik4everNL @PowerUnlimited Ja hoor het is me gelukt! In één keer de PU op vakantie uitlezen. #watlashijtochweerlekkerweg
1 day ago via Twitter for iPhone
1957

R_030 Nieuwe @powerunlimited checken!
1 day ago via Twitter for BlackBerry®
3358

RAAR DING VAN DE MAAND



ED VOND EEN RAAR ROZE TOETERTJE OP DE REDACTIE, EN KON HET NIET LATEN. HIJ KNEEP ER VOL IN... EN HEEFT VERVOLGENS ANDERHALF UUR MET EEN HEEL NAAR PIEPJE IN Z'N OOR RONDGELOPEN. ÉÉN DING IS DUIDELIJK: OPA IS NOG NIET DOOF.



Minerva verzon ter plekke een spreuk om zichzelf eens effe flink te verwennen...



WOUTERS CORNER OF SHAME

We hebben er maar een apart rubriekje van gemaakt, want het houdt niet op met al die bizarre pics van Wouter die we via slinkse wegen in ons bezit krijgen. Het feit dat Wouter zelf niet inziet dat die hier compleet voor lul zit, belooft nog heel wat voor deze rubriek...

DINGEN DIE WE EIGENLIJK OOK NOG HADDEN WILLEN RESTYLEN...

→ HET HAAR VAN MAARTEN EN WARD. ÉÉN MEISJE OP DE REDACTIE IS MEER DAN GENOEG.

→ HET HAAR VAN JAN, JURJEN, WOUTER, NIELS EN ED. ONMOGELIJK, OOK AL HADDEN ZE HET WEL GRAAG GEWILD.

→ HET KAKGEDRAG VAN WOUTER, DE BAD TEMPER VAN JJ, HET ACCENT VAN JURJEN EN DE VOORKEUR VAN MAARTEN VOOR AJAX. MAAR DAT SCHIJNT GENETISCH BEPAALD TE ZIJN.

→ DE ROTZOOI OP DE REDACTIE. DE SCHOONMAAKSTER RESTYLED DE RUIMTE ELK WEEKEND, MAAR DAAR ZIE JE MAANDAGMIDDAG AL NIETS MEER VAN.

→ DE DEADLINES. MAAR VOLGENS ED ZOU DAT ER TOE LEIDEN DAT DE LEZER STRAKS ALLEEN DE COVER IN DE BUS KRIJGT EN DAN LATER ZELF DE REST VAN DE PAGINA'S VIA DE COMPUTER MOET PRINTEN.

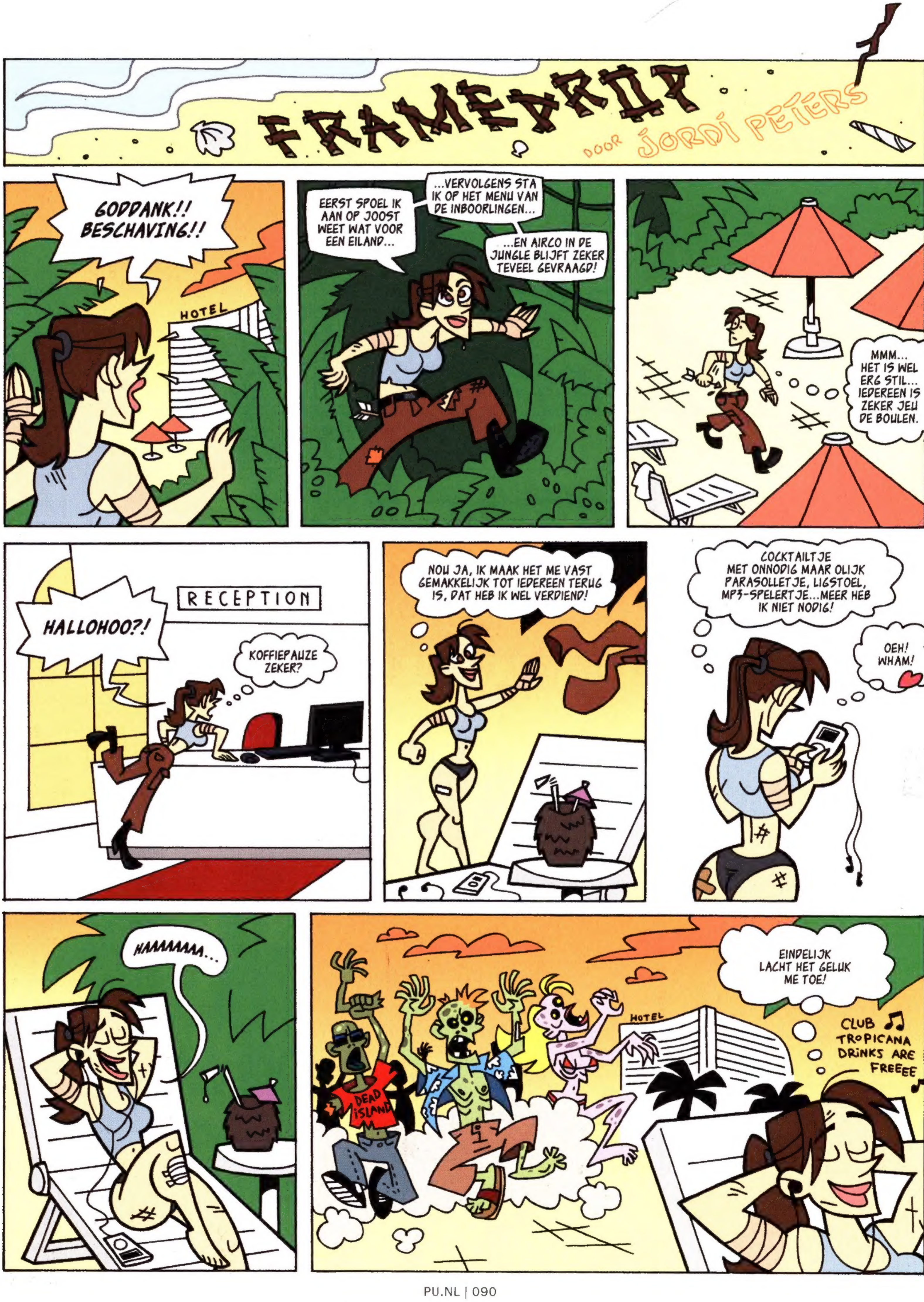
→ DE NAAM. ZOU WEL EEN STUK GEMAKKELIJKER ZIJN IN HET BUITENLAND. PROBEER EEN AMERIKAAN MAAR EENS SERIEUS UIT TE LEGGEN DAT JE VOOR DE 'PEE YOU' SCHRIJFT OF AAN EEN JAPANNER DAT JE VOOR 'POWEL UNLIMITED' WERKT.

→ DE NINTENDO-TATTOO VAN JURJEN. MAAR NA DE AANKONDIGING VAN WII U HOEFDE DAT NIET MEER.

→ CODES DIE NIET WERKEN. HELAAS KUNNEN PUBLISHERS DAT ONS NIET GARANDEREN. NOU JA, WIJ KUNNEN DE PUBLISHERS DAN WEER GEEN REVIEWS GARANDEREN DIE VOOR HEN WERKEN.

→ HET GEVEN VAN CIJFERS BIJ EEN REVIEW. DE REDACTIELEDEN ZIJN DAAR INMIDDELS ZO DOOR GEOBSEDEERD DAT ZE HET OOK IN HUN DAGELIJKS LEVEN TOEPASSEN. 'SCHAT, DIE KARBONADE MET AARDAPPELEN EN BIETJES WAREN EEN 7.8. SMAAKVOL, MAAR NIET ECHT VERNIEUWEND.'

→ HET AANTAL SPELFOUTEN IN DE TEKSTEN VAN DE REDACTEUREN. MAAR OMDAT WE NIET DIK ZIJN, NIET AGRESSIEF, NIET CONTACTGESTOORD EN NIET VERSLAAFD, MOETEN WE TOCH ERGENS AAN DE VOOROORDELEN VOLDOEN?


FRAMEDROP
DOOR JORDI PETERS
GODDANK!! BESCHAVING!!
HOTEL
EERST SPOEL IK AAN OP JOOST WEET WAT VOOR EEN EILAND...
...VERVOLGENS STA IK OP HET MENU VAN DE INBOORLINGEN...
...EN AIRCO IN DE JUNGLE BLIJFT ZEKER TEVEEL GEVRAAGD!
MMM... HET IS WEL ERG STIL... IEDEREEN IS ZEKER JEU DE BOULEN.
RECEPTION
HALLOHOO?!
KOFFIEPAUZE ZEKER?
NOU JA, IK MAAK HET ME VAST GEMAKKELIJK TOT IEDEREEN TERUG IS, DAT HEB IK WEL VERDIEND!
COCKTAILTJE MET ONNODIG MAAR OLIJK PARASOLLETJE, LIGSTOEL, MP3-SPELERTJE...MEER HEB IK NIET NODIG!
OEH! WHAM!
HAAAAAAAA...
EINDELIJK LACHT HET GELUK ME TOE!
HOTEL
DEAD ISLAND
CLUB TROPICANA DRINKS ARE FREEEE



